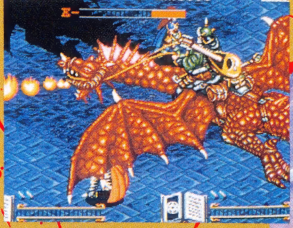
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

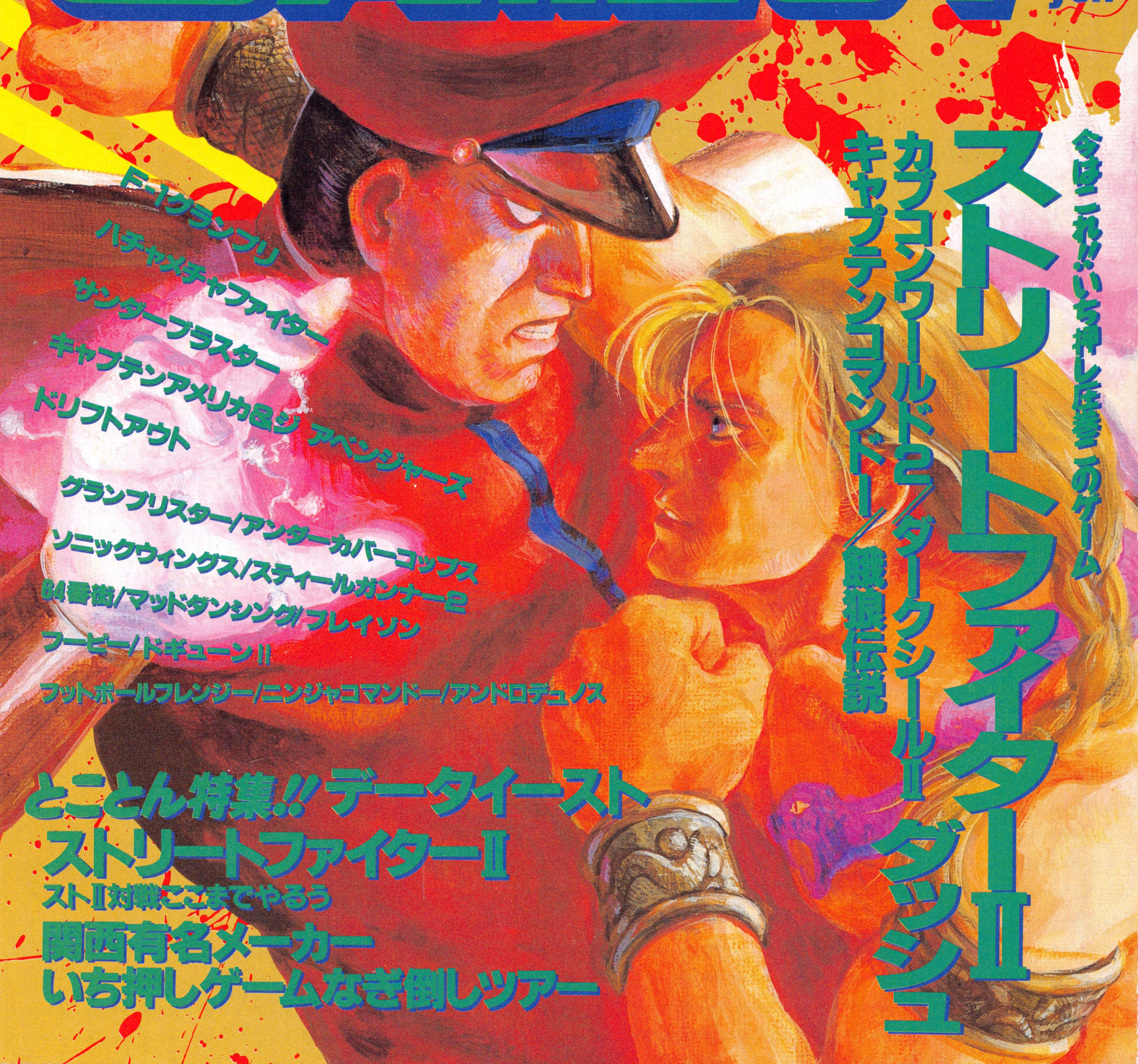
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
April.1992 No.70



平成４年４月１日発行（毎月1回1日発行）
第７巻第４号通巻第70号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

4

500 yen



今はこれ!!いち押し圧巻このゲーム

ストリートファイターII ダッシュ

カプコンワールド2/ダークシールII
キャプテンコマンドー/餓狼伝説

F-1グランプリ
ハチャメチャファイター
サンダーブラスター
キャプテンアメリカ&ジ アベンジャーズ
ドリフトアウト
グランプリスター/アンダーカバーコップス
ソニックウィングス/スティールガンナー2
64番街/マッドダンシング/ブレイゾン
フーピー/ドギューン!!
フットボールフレンジー/ニンジャコマンドー/アンドロデュノス

とことん特集!! データイースト

ストリートファイターII

ストII対戦ここまでやろう

関西有名メーカー いち押しゲームなぎ倒しツアー



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
地球防衛軍
クイズ
TM
学校の勉強だけでは、
どうやら地球は守れない。
© TAITO CORP. 1991



正解は、正義だ。それは、西暦1999年のジョーシキである。宿敵リドル星人がつぎからつぎへ送りこむクイズ獣。闘うキミは、愛と知性の集団〈地球防衛軍〉の一員だ。傾向と対策を練りまくり、予習と復習も欠かさずに。輝く知性と教養で、地球の平和を守りぬけ！

敵は、リドル星人。地球侵略の野望を果たすため、強力なクイズ獣を送りこむ。迎え撃つキミはその名も〈地球防衛軍〉。いままでにない対戦型だから、熱い熱いクイズゲームが楽しめます●クイズのジャンルは、全15種類。まずは、得意なジャンルにチャレンジ●1P、2P、2P協力、2P対戦プレイ、途中参加可能●ライフが0になるとゲームオーバー●徐々にレベルアップするクイズ獣に負けるな！

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888



スタッフ（正社員）募集!!

TEL.048-775-2412

◆プランニングスタッフ　　ゲームソフトの企画、サポート、広報の担当スタッフ

◆デザイニングスタッフ　　原画やドット絵を描くスタッフ

◆企業概要
- 設立　1980年
- 資本金　1200万円
- 従業員数　43名
- 事業内容　業務用、家庭用ビデオゲームの企画開発
- 売上高　10億円

◆待遇
- 給与　当社規定による（年齢及び経験により優遇）交通費全額支給、超過勤務手当、住宅手当、家族手当ほか
- 昇給　年1回　　賞与　年2回
- 勤務地　埼玉県上尾市（JR高崎線）
- 勤務時間　9:00〜18:00
- 休日休暇　完全週休２日、祝日、年末年始、夏期、慶弔・特別・有給休暇
- 福利厚生　各種社会保険、社員旅行
- 教育制度　社内研修、海外研修ほか

◆募集要項
- 資格　「やる気のある人！」
- 募集学科　全学部全学科（学歴は問いません）
- 募集人員　若干名

◆選考　面接

◆必要書類　履歴書、健康診断書、作品

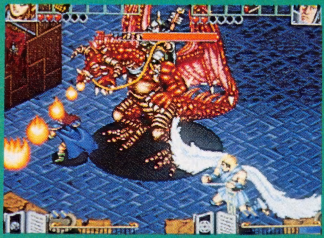
◆応募　自由応募（詳細はTELにて）

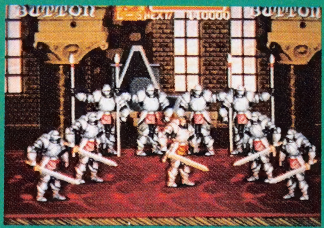
◆連絡先　〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　アルファビル
総務部　飯高　TEL.048-775-2412（直通）

開発元
ALPHA　アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048（775）2198

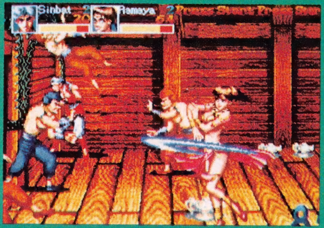
「NEO-GEO」ROMカセット

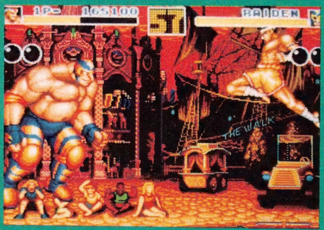




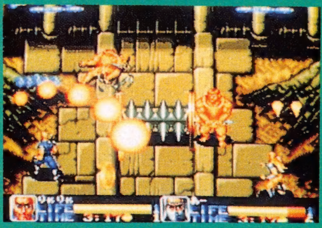


最新ゲーム一挙掲載!









今はこれ! いち押し圧巻このゲーム

この春、一番の期待作にスポットを当て、ホットな情報をお届けしよう。ゲーメストが総力を挙げてお送りする、いち押しゲームの数々。さて、君のお気に入りはどのゲームかな?

ストリートファイターII ダッシュ 取材敢行!!



- ●ストリートファイターIIダッシュ
- ●カプコンワールド2
- ●ダークシールII
- ●ナイツ オブ ザ ラウンド
- ●アラビアンファイト
- ●餓狼伝説
- ●NEO·GEO NEW LINE UP

ついに取材成功！ストⅡニューバージョン

ストリートファイターⅡダッシュ



ベガを使って世界を闇に包め！

石井ぜんじ

☆発売迫る！ストリートファイターⅡ′

ようやく、ゲーメスト取材班はストⅡニューバージョンの取材に成功した。

期待するなと言っても無駄無駄無駄！さらに完成度の高くなったストⅡを、じっくりその目で味わってくれ（その手で味わうのはもう少し待ってね）。

☆ここが変わった！夢の対決！

ストリートファイターⅡとの一番大きな違いは、四天王が使えること、対戦で同キャラ対決ができること、コンピューターが進化して強くなったことだ。ほかにも少しずつ変わったことがあるが、順番に説明していこう。

☆君も悪の道に踏みこむのか？四天王を使え！

先月号の写真を見てもわかるように、やはり四天王は使えるのだ。

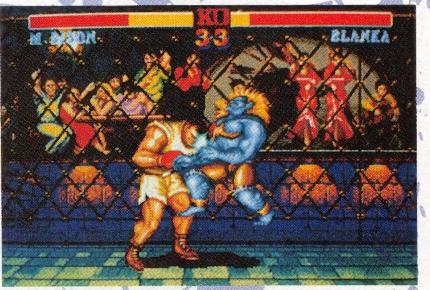
すると、気になるのは必殺技の出し方。しかし、あまり簡単に出せると四天王が対コンピューター、対戦で無敵になってしまう。

今の時点の情報では、表のようになっているが、発売時には変わる可能性もあるらしい。

また、びっくりしたのが四天王の新必殺技。さて、何でしょう…それはなんと、バイソンのつかみ技（ヘッドバット。クリンチとも呼ばれている）と、サガットの背負い投げだ。

サガットもついに投げを覚えてしまったか…。ムエタイにも投げはあるもんな。

実際に発売されるときはキャラクターの強さがすべて同じになるように調整するらしいので、四天王さえ使えば無敵とはいかないようだ（しかし発売されたら絶対ベガを使ってやると思っているのは私だけではないだろう）。



これがクリンチだ！じゃなかった、ヘッドバットだ。



フライングバルセロナアタックは対戦では役に立たなそう。



本邦初公開、これがサガットの投げだ！（陰で練習を積んでいたらしい）。



ヘッドプレスが自分の手で出せるなんて…。ウルウル。

いち押し圧巻このゲーム!!

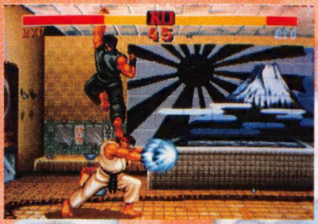
☆もはや先にどのキャラを取っても関係ない…同キャラ対戦が可能に！

発売と同時に、必ず全国のプレイヤーがやると思われるのがこれ。想像通りか、それとも意外な展開になるのか？　プレイヤーは、色の変化によって認識できるようになっている。

我々取材陣も、取材してまずやってみたのがこの同キャラ対決。簡単にどんなふうになるか紹介しよう。

1、リュウVSリュウ

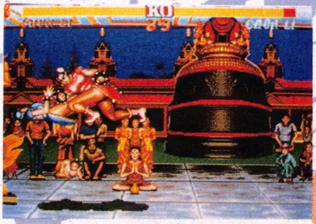
うお〜リュウVSケンと同じだ〜。



色違いのリュウたち。

2、春麗VS春麗

異常にスピーディ。空中投げの撃ち合いが熱い。



見よ！ショッキングピンクの春麗。

3、ブランカVSブランカ

ローリングアタックを電気で返せる。ローリングVSローリングでWKOが多い。



ブランカの骨格図が明らかに。

4、ダルシムVSダルシム

ヨガファイヤー、スライディング。ヨガフレイム、スライディングごお〜っと燃える。



ヨガファイヤーだと思ったらフレイムだったのね。しくしく。

5、ザンギエフVSザンギエフ

立ちスクリューか大足払いか、とびこむかの駆け引きがすごい。どちらが回るかわからないスクリュー返しが怖い。



うお〜、回る〜。

これにベガVSベガなんて加わった日には、とにかくすごいぞ。

☆打倒ガイル&ダルシム。他のキャラが修業を積んで帰ってきた！

ストIIは対戦に新たな可能性を開くため、今まで辛かったキャラが少しずつパワーUPしている。しかし、これも発売までに最終調整がなされるのでどう変わるかわからない。楽しみに待とう。

ここでは、ナイショで少し公開してみよう。

☆**ブランカ**…企画者お気に入りのキャラ。絶対強くしますと言っていた通り、ローリングアタックの2倍のダメージがなくなった。

ためしにやってみると、2倍でないと本当に試合展開が変わる。ジャブで落とされても全然痛くない。しかも電気が出しやすくなった。



大の昇龍拳は横にグイッと伸びるようになって、より当てやすくなった。

☆**リュウ・ケン**

小の昇龍拳を地上で当てても敵がふっとぶようになった。これでガイルの中足払い、ダルシムの手足に当てた後ずっと有利になっている。

また、竜巻旋風脚が速くなり、しかもヨガファイヤーをくぐれるようになった。

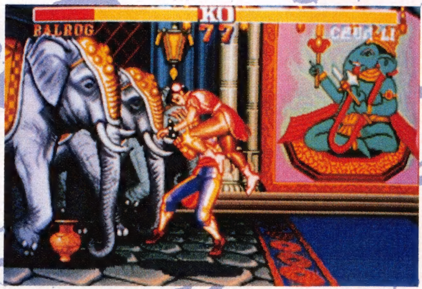
☆**春麗**…大キックで投げようとすると幻の技、背中蹴りができるようになった。スキも多い技だが、かく乱するには最高の技だ。

その他、ガイルなどは出した瞬間の下サマーソルトの威力が弱いなど、いろいろな可能性が探られている。

カプコンの開発スタッフもできるだけ12人のキャラが同じ強さになるように努力するそうなので、君のザンギエフが天下を取る日も近いかもしれない。

くわしいことはまだわからないが、コンピューターも修業を積んで強くなっているからあなどれない。今度はWKOで稼げないように、4試合目は点数が入らず、4試合目で勝ったほうが勝ち残るようになっているらしい。

これからの時代はストIIだ。次号ではくわしく完全紹介するので、次号もぜひよろしく。



幻の秘奥義。ついに自らの手で封印を解いたのだ。



ボタンの押し方で、対戦者募集中の表示が出る。

バイソン		後ろにためて、ソニックブームと同じ出し方でダッシュアッパーが撃てる。ただのストレートパンチが強い。
バルログ		まだ未定。スペイン以外バルセロナアタックができないようだね。
サガット		パンチの波動拳で上タイガー、キックの波動拳で下タイガー。もちろんアッパーカットは昇龍拳コマンド。現時点では強すぎるか？
ベガ		横にためてパンチでサイコクラッシャー、キックでダブルニープレス。下にためてキックでヘッドプレス（ホーミング乗っかり）。足払いが全部スライディングなのが強い。ガイル+春麗という感じでとても強い。



アドベンチャークイズ

人気キャラクターをひっさげてついに登場

カプコンワールド2

前作より数段パワーアップして帰ってきたぞ。
最近のカプコン人気キャラが大集合！

写真は開発中のものです。



今度はどんな世界が待っているのか…。

CPS初のクイズゲーム

カプコンワールド、ハテナ?の大冒険に続く、スゴロク形式のクイズゲームの最新作が、カプコンワールド2だ。

しかし、今度のクイズは一味違うぞ。なんと、出したゲームは必ず売れると言われる、CPシステム基板を使っているのだ。もう、そのグラフィックの美しさといったら、一連のゲームを見てもらえばわかるとおり。思わず見とれていてミスをしないようにね。

カプコンキャラが大集合

カプコンワールドと言えば登場する敵キャラは、すべてカプコンゲームに登場する者ばかり。今回も、ストリートファイターIIのリュウをはじめ、ストライダー飛竜、ファイナルファイト、ザ・キングオブドラゴンズ、キャプテンコマンドーなどのキャラが次々と出てくるぞ。そうそう、最新作、ナイツオブザラウンドのアーサーも早々と登場だ。おなじみのキャラクターが難問、珍問をしかけてくるぞ。油断しないように気をつけよう。

そして、VGMもカプコンゲームミュージックが使われている。聞きなれた曲をバックにクイズをするのも、なかなかいいもんでしょ。

サイコロ振ってGO

ルールは簡単。ボタンを押してサイコロを振り、出た目の数だけスゴロクのマスを進む。そして止まったマスで出題されるクイズを解いていくのだ。

そして規定のノルマ数を正



さすがCPSのグラフィック、オリジナルと大差なし。



おーっ、リュウだ。投げはめはきかないぞ。



館の中をスゴロクのマスが進む。

解するとクリア。もう一度サイコロを振って先へ進むことができる。止まるマスによっては、ジャンルセレクトができたり、解答時間が増えるタイムボーナスが付いたり、先のマスへ一気にワープ!なんていうのもある。

そして、そのステージの終わりには、ボスが待ちかまえているのでそいつを倒せば次のステージへ進めるぞ。

驚異のジャンルセレクト

このゲームをプレイして驚くのは、ジャンルセレクトだろう。まあ、特定のマスに止まるなどしなければ、ジャンルセレクトできないのだが、その数はなんと50種類!中でもすごいジャンルをいくつか紹介しよう。

例えば、F1、ロック、プロレス、怪獣、兵器、パソコン、ミステリー現象、かなり怪しいところではオタクスペシャルなんてジャンルもある。「プロレスならまかせとけー」とか「F1の知識なら誰にも負けないぞ」という人は、自分の得意分野を迷わず選ぼう。ただし、1回のジャンルセレクトで画面に表示される数は、50種類中8種類。当然、今までに何度も出てきた、スポーツ、マンガ、アニメ、バイク、ゲームなどのジャンルもあるので心配は無用だ。



さて、君なら何を選ぶ?

こんな問題が出るぞ!

では、ひとつの出題例を見てみよう。今回のカプコンワールド2では、1問ごとに難易度があり、プレイヤーのレベルに合わせて出題されるようになっているので、クイズ慣れしていなくてもサクサク進めるハズだ。

あと、つまらないミスについて触れておこう。例えば、「ドラゴンボールの原作者は誰?」という問題が出たとしよう。さて正解は…

①あだち充
②島山 明
③高橋 留美子
④鳥山 明

これで、②をポーンと押して、ブブーっていうのがよくある。正解は④なのだが、あせって②を押してしまうわけだね。一般的に選択肢は上から見ていく場合が多く、特に正解がすぐにわかり、自信を持っている場合は字づらを見て急いで答えてしまう。犯しやすいミスだろう。正解がわかっているだけに悔しい思いをするので、じっくり解答を見ていこう。



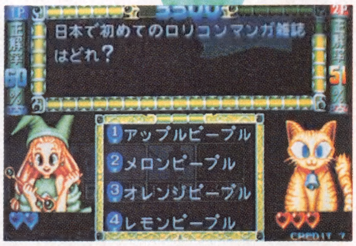
このぐらいなら簡単だね。



うーん。勉強になるなぁ。



ゲームファンなら間違えるなよ。



おーっ。なんてマニアックな問題なんだろう。

というわけで、超期待大のカプコンワールド2。問題数も多く、カプコンキャラも大量に出てくるので楽しめること間違いない。いろんな方面に詳しい友達を集めて、みんなで協力してワイワイやろう。

(さわたり)

各キャラの特徴をつかめ!

ゲームスタート時に1P、2Pのプレイヤーは、それぞれ4人の中からキャラクターを選択することになる。戦士、魔法使い、ネコ、僧侶、どのキャラクターも個性的で、それぞれ特殊能力がある。

これは、ゲームを有利に進めるための能力で、各キャラごとに違う。例えば4択問題を3択や2択にしてしまったり、1問正解しただけで2ポイント取れる「会心の一撃」を出すなど、さまざまだ。しかも2P同時プレイなら、2人能力が両方発揮されるので、より一層有利に戦えるぞ。

では、キャラクター別に紹介しよう。



名　　前…ウイング
職　　業…戦士
年　　齢…15歳
趣　　味…モンスター退治
好きな物…ドラゴンの角
特殊能力…「会心の一撃」
　クイズに早く答えると会心の一撃が出やすくなる。会心の一撃が出ると、一度に2ポイント取れる。



名　　前…ピュア
職　　業…魔法使い
年　　齢…15歳
趣　　味…水晶占い
好きな物…きれいな宝石
特殊能力…「ジャンルセレクト」
　好きなジャンルをセレクトできる魔法を持つ。



名　　前…ファー
職　　業…ネコ
年　　齢…256歳
趣　　味…ツメの手入れ
好きな物…さんま
特殊能力…「2択、3択クイズ」「会心の一撃」
　解答を2択、3択にすることができ、まれに会心の一撃を出すこともある。



名　　前…リリック
職　　業…僧侶
年　　齢…17歳
趣　　味…庭いじり
好きな物…手塚治虫のブッダ
特殊能力…「回復魔法」
　エクステンドが他のプレイヤーより早い、初心者向きキャラ。彼とパーティーを組めば、もう一人のキャラもエクステンドしやすくなる。



エルフ大活躍

DARK SEAL II

©1992 DATA EAST CORP.

ダークシールII

闇の封印を再び狙う者は誰だ…

石井ぜんじ



廃墟と化したヘルーデ村。家の立体感がすごい。

ダークシールが、パワーUPして戻ってきた

2年前、奇抜なゲーム構成とサウンドで話題を呼んだダークシール。そのダークシールがはるかにパワーUPして帰ってきた。

特に進化したのはグラフィック。独特の斜め上から見たグラフィックがとてもうまく生きている。キャラクターも増えて、奥行きがさらに広がったぞ。

ストーリーを作り上げる5人の勇者たち

今回は、ドワーフ、エルフという2人が加わり、一行がさらににぎやかになった。さて、ここで人間関係をはっきりさせておこう。

5人のうち、ナイトのカール・フォン・グレイストーン、魔法使いのフレイア・エディルネ、吟遊詩人のホーク・ライガーは2年前の事件に関わった"光の四騎士"である。

そして、その中のホークの故郷、ヘルーデ村に住んでいるドワーフがジェイド・グレードアックス。ホークの武芸の師匠でもある。



ジェイドのおっさんが力強い声でしゃべるしゃべる。

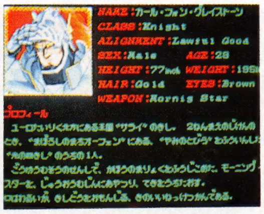
そしてホークの幼なじみが、ハイエルフ族のエミーナ・ジョーゼストア。ヘルーデ村の危機を知らせるため急いでいるところを3人と出会う。

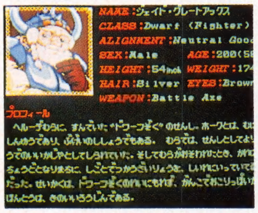


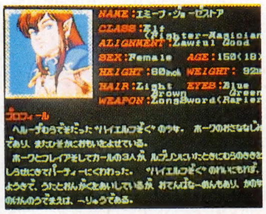
たたっ殺してやる!!こんなセリフを言うのはナイトしかいない。

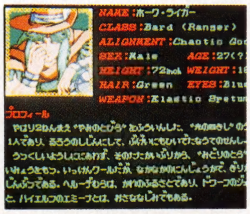
キャラクター紹介 CHARACTER













うわさのヒロイン、ハイエルフ族のエミーナ。

4人がヘルーデ村に着いてみると、そこはすでに闇の軍勢に破壊された後だった。そこで一行にジェイドが加わり、再び動き出した闇の軍団に戦いを挑むことになる。

今回はルシフルを復活させようとしている人物が2人いる。1人は2年前のあいつ、そしてもう1人は…複雑にからみ合った人間模様は、クリアした者だけが知ることができるだろう。

それにしても、忍者のおっさんはどこに行ってしまったのだろうか…。

基本ルールはこれだ

前作にかなり忠実に作られている。左ボタンで攻撃、右ボタンで魔法が使える。

魔法は敵を倒すとゲージが上がっていき、満タンになると魔法が使えるようになる。使う魔法は、下に表示されている魔法の書に書かれているものになる。

今回は色々な魔法に加え、各キャラに1つずつ召喚魔法が加わった。魔界からいろいろなエレメンタルを呼び出して行う強力な魔法だ。



これが召喚魔法だ！

他にプレイヤーを助けるアイテムがある。足が速くなる靴、火を防げるペンダントなどだ。靴などのアイテムは時間で切れ、ペンダントなどは何回か使う（炎をくらう）となくなる。

今回は、各キャラの通常攻撃についてくわしく説明しておこう。

通常攻撃について

ナイト…前作ではモーニングスターが当たった時はそのまま、当たらないとグルッと振り回す動作をした。それに比べ、今回はボタンをすぐ放すと突き、押しっ放しにすると振り回すようになり、使いやすくなったぞ。

また、時間をおくとパワーがたまり、強い攻撃ができるため系のプレイヤーでもある。

ドワーフ…ブーメランのような斧を投げる。斧は敵に当たらない場合は戻ってくる。この戦斧は、スピードは遅いものの当たり判定が広く、威力は抜群だ。

ドワーフもため系で、連打しないほうが斧の威力が強い。

バード（吟遊詩人）…前作と同じような三またの槍を使う。連打がききリーチがあるのは前作と同じ。

今回は、連打していると連続突きとなり、威力がさらに増す。しかし、その間少し動けなくなってしまう。

ウィザード…通常は火炎の魔法を使う。火炎はため系の技で、連打すると3本の火炎が1本になってしまう。火炎は敵に当たっても貫通するのが特徴。

エルフ…剣の使い手ということだが、実際には剣の先から衝撃波を出して攻撃する。連打すると、「破　破破破…」とかけ声を出して3つの衝撃波を出す。これがなぜか気持ちいい。



1面ボスと戦うエルフとナイト。

足の速さについて

各キャラ、足の速さがそれぞれ違う。おのおののキャラクターに合わせ、ドワーフが最も足が遅く、エルフは速くなっている。

ドワーフの場合は靴のアイテムを取ると、見違えるように快速になるぞ。

とにかく、グラフィックとデモの声はすごいインパクトがある。なんせ、デモのセリフは全部しゃべるのだ。これだけでも体験する価値はあるぞ。



霧の中の吊り橋。魔法の準備は整った。

今、イングランド統一の戦いが始まる！

ナイツ オブ ザ ラウンド

KNIGHTS OF THE ROUND

第１回§「城砦の攻防」

大きく分けて２つのストーリーからなっているこのゲーム、今月はストーリー１を攻略だ。



ちょっと先だけど5面ボス。正面or斜め上からの攻撃はガードですべて防げる。

ガード!!ガード!!ガード!!

これができないとこのゲーム、まったくお話にならないのだ。そこで、1面で十分な練習をしてほしい。

ガードのやり方は「攻撃ボタンを押すと同時に、レバーを敵方向と逆に入れる」。

一般的にはこう思われている。さっそくやってみよう。

「ブン!!」（そのあと、後ろを向くアーサー）……できやしない。誰もが初めはこうなると思う。これであきらめてはいけない。物事にはコツというものがあるのだよ。

じゃあ、今度は「攻撃ボタンを押してからレバーを遅れぎみに敵と逆方向へ入れる（この間Aボタンは押したままにしておく）」ほら、できたでしょ。これをいつなんどきでもあせらずにできるようにしよう。



バリケードから出る宝は割ったほうが点が高い。なるべくそのまま取るより割ろう。

また、同じような感じで特殊技が使える。

○**大振り**…ガードの要領でレバーは敵のいる方向へ入力する（全キャラ共通）。

○**アッパースイング（アーサー）、サマーソルト（ランスロット）**…ガードの要領でレバーは上へ入力する。



1面の中休み。せめてここまではノーダメージで来れないとお先真っ暗…。

○**後方回転（パーシバル）**…ガードの要領でレバーは後ろ、ボタンはジャンプボタン。

このほか、ランスロットはガード中にBボタンでハイジャンプ、パーシバルは同方向にレバー2回入力でダッシュ、またダッシュ中にAボタンでジャイアントスイングができます。



同じ敵を続けて倒すと高得点。

その他のテクニック

同じ種類の敵を連続して倒すと高得点だ。早くレベルアップしたい人には重要なのでぜひおぼえておこう。

大きな宝物、食べ物がでたら迷わずにたたき割ろう。

それでは早速攻略に入りましょう。今月ではストーリー的に区切りのいい3面までを扱います。

STAGE 1 戦火の村

最初の戦いの舞台となるのは戦場から離れた小さな村です。村には火が放たれ、イングランド全土の支配を企むアーロン軍によって略奪が行われていました。

アーサーたちは略奪を繰り返す一軍の団長スコーンを倒すため正義の剣をかざします。

この面に登場するのはソルジャーとソードマンのみ。気をつけるのはソルジャーのダッシュ突きのみ。ソードマンは剣を振っているだけで勝てるが、ボーッと近づくと大剣で切られ、体力が超減ってしまうぞ!!

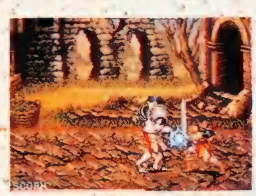


ここがすべての始まり。



ここがボス前の最後の食物だ。体力に応じてそのまま取るか割るか決めよう。

FIRST CHALLENGE! BOSS SCORN



非常に多くの場所で使う。まず敵の攻撃をガードして…。



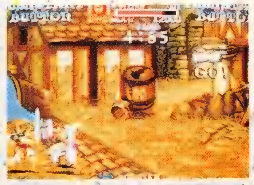
えいっ！やっ！とう！



着地したら、剣を連打。ガードされても間合いが開くまで斬りまくれ!!



スコーンの頭をカチ割るつもりで斜めジャンプ斬り。



ふつう、ソルジャーの攻撃をガードする機会はないが、ダッシュ突きには要注意だ。

今はこれ!!

いち押し圧巻このゲーム!!

STAGE2 大乱戦

ここは王城が建つ山のふもとの平原です。平原は勇敢な騎士たちとアーロン軍の兵隊たちの戦いによって地獄と化しています。

スコーンとその一軍を倒したアーサーたちは最も激しい戦いが繰り広げられている平原を戦い抜き、王城のふもとまでたどりつきました。

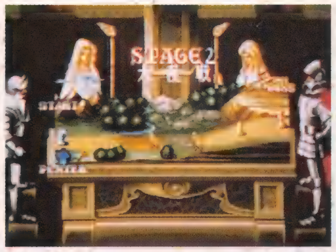
ここでアーサーたちは守備軍の団長である双剣の騎士ブラフォードと対決します。

このステージでは馬の使い方がポイント。Aボタンで強力な振り降ろし切り、Bボタンで馬の方向変え、A+Bで馬アタックです（これを使うと馬は去ってしまうので注意）。

馬の利点は立ち止まらずに攻撃できること。動き回って敵にダメージを負わせよう。



無敵時間中に大振り攻撃（または剣を連打しても有効）。



まだまだ序の口、だぁいじょうぶ、だぁいじょうぶ（?-）



仲間を救けに行くときは後ろから攻撃すると安全。



通称、悪鳥(わるどり)。無理せずに鳥の影を見て避けに徹したほうがいい。



馬に乗ったシールドバスターは周りの敵も巻き込んでメガクラッシュ、馬を奪え。



こいつが少々やっかい。敵の集団を斬っていると、かやの外からブスッ、と。要注意。



まずはここでスクロールを止めて、ソードマンを倒してから次へ進む。

STAGE3 城砦の攻防

双剣の騎士ブラフォードを倒したアーサーたちは、打倒アーロンに燃える騎士たちの切りこみ隊長となって城に乗りこみ、最上階のアーロンを目指して戦い続けます。

城の各階には巨大な扉によって幾つかに分割され、アーロンの兵隊によって防衛ラインが敷かれ、侵入者の行く手を阻みます。

最上階の王の部屋には略奪によって集められた財宝が山積みされ、その奥に破壊王アーロンが不気味な笑みを浮かべて立っています。

アーロンは天を仰いで雄叫びをあげたあと、アーサーに襲いかかり、最後の決戦が始まりました。

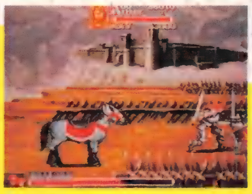
死闘の末に破壊王アーロンは倒され、平和を取り戻した村では、勇敢に戦った騎士たちを讃える騎士祭が開かれてアーサーたちも参加しました。



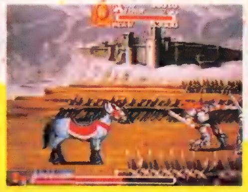
ブラフォードの体力がほとんどなくなったら馬アタックで一掃してしまおう。



他のパターンとして、馬から降りたらひたすら歩き回って再び馬に乗るまで待ってもいい。



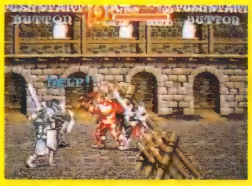
ガードを解いた瞬間。いまがチャンスだ!!



ダッシュや跳び蹴りはx軸を合わせてガード、その後大振りor剣連打で。



ボス、ブラフォードが馬に乗っているときは重なってすれ違いざまに1回斬る。



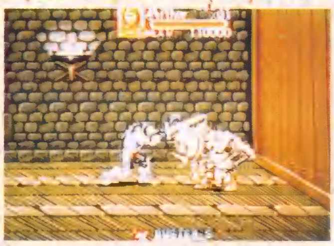
ここの仲間を救けるときも後ろへ回り込む（ここは特に左から敵がくるため）。



バードマンははっきり言ってザコ。正面で剣を振っているだけでいい。



前半最大の山場。難攻不落の城を攻めおとせるか!?



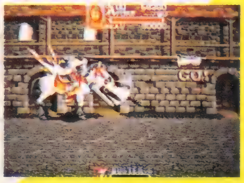
シールドバスター攻略法。このポーズをとったらすぐにガードするか逃げること。



門が開きっぱなしになっても右へスクロールできるようになると後ろからザコが2人くる。



ここも馬に乗ったシールドバスターが現れたら、敵を巻き込んでメガクラッシュを使う。



馬に乗っているときは、シールドバスターに重なって斬りつつ押して行くと一回も跳ばれない。



これだ！このバリケードを壊すと32分の1の確率で1UP人形が出現するぞ。

次号予告

騎士祭が最高潮に盛り上がったそのとき、空は黒雲に覆われ突然の強風と共に新たな侵略者があらわれる。無数の矢による奇襲を受け、平和を取り戻したはずの村は修羅場と化した。

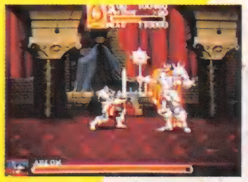
新たなる侵略者とは何者なのか？アーサーたちは再び剣を取る。ここで彼らはアーロン以上の強大な敵の存在を、今までの戦いはほんの序章にしかすぎなかったことを知ることになるのだ…。

（アワ太郎）

（次号「遠征」へ続く）



ハンマーを受けとめて反撃！最初の斜めジャンプ斬りの間合いで成否が決まる。



着地したらすぐにガード。



アーロン攻略法。このくらいの間合いで斜めジャンプ斬り（実はこれだけでも勝てる）。



あっと驚く魔法の数々!!

アラビアンファイト

ARABIAN FIGHT

ズームアップ、256色のアニメ画調、システム32の驚異が今、君の前に…

by 水島屋T.J.

設定変更!? でもバッグンのアニメは変わりなし!!

先月号でお伝えした内容に若干の変更と付加があるのでまずお伝えしよう。

①エリアの順番

1面から順に、船→ピラミッド→砂漠→ボーナスステージ1→街→宮殿→ボーナスステージ2→山→サザビス城となり、アイテムやフードがたくさん置いてあるボーナスステージが新たに登場。

この7エリアをさらに分けると全28ステージになり、当然、先に進めばデモもパワーアップして…エンディングは最高の出来になっている。

②体力で使える魔法も活用せよ！

魔法はランプなどのアイテムを取るとバッグンなビジュアルシーンと共に使えるけれど、アイテムがなくても一定以上の体力があれば小さい魔法を使うことができます。

この魔法も4人のキャラクターによって効力が異なるので試してみよう！

③投げを極めろ！間合いがすべてのカギだ！

プレイヤーは通常、パンチやキックなどで敵を攻撃するわけなんだけれど、敵との間合いが一定の位置にきたときに敵をつかむことができます。ここですかさずアタックボタン！体力を大きく減らせる“投げ”が炸裂します。

この、“投げ”が大きなポイントといっても過言ではないでしょう。ステージによっては画面手前に敵が投げられる場所もあるようなので、これもいろいろ試してもらいたい。

アイテムはボタン操作不要で、重なれば取ってくれます。

投げはレバー操作不要です。一定の間合いで勝手に敵をつかんでくれるので、つかんだらすかさずアタック！

レバーは、左（or右）に2回入れるとダッシュします。アタックボタンとの併用でジャンプアタックなどもできるので、アクションゲームをかじったことのある人でもそうでない人もなじみやすい操作システムになっています。

操作性を知れば姫も助かる

8方向レバーとボタンを2つ使い、Aボタンが攻撃、Bボタンがジャンプになっています。両ボタンを同時に押すと魔法が使えます。

個性豊かなプロフィール

アラビアンファイトに登場するキャラクターは4人。どこかで見たようなキャラから謎の多いキャラまで大紹介しよう。

シンバット

性別：男　年齢：17歳　身長：175cm　体重：69kg　血液型：O型

好きな食べ物：ミートスパゲティ

趣味：宝物集め

くせ：夕日を見ると叫んでしまう

プロフィール：船乗り。熱血少年で7つの海を股にかけて冒険をしている。素早い攻撃で敵を倒す。



シンバットの必殺技(小)、分身の術だ。近寄る敵は容赦しない！

ラマーヤ

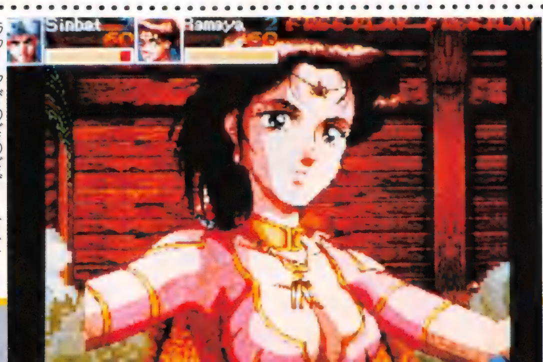
性別：女　年齢：15歳　身長：168cm　体重：55kg　血液型：A型

好きな食べ物：フルーツサラダ

趣味：星占い

くせ：急に踊りだす

プロフィール：本人がいうにはマムール姫の召し使いらしい。おてんばで男顔負けの活躍をする。可憐で身軽い動きをする。



ラマーヤがわざわざゲーメスト読者のために必殺技を披露!!

ゴルドー

性別：男　年齢：38歳　身長：195cm　体重：121kg　血液型：B型

好きな食べ物：シーフードカレー

趣味：サボテンを育てる

くせ：よく食べてよく寝る

プロフィール：マムール姫の家来。正義感が人一倍強く、悪い奴らは絶対に許せない。腕自慢で力が強い。

今はこれ!!
いち押し圧巻このゲーム!!


ゴルドーの必殺技は魔人たちが登場。敵を押し潰す！

ダッタ

性別：男　年齢：24歳　身長：182cm　体重：75kg　血液型：AB型
好きな食べ物：しその葉
趣味：俳句を詠む
くせ：念仏を唱える
プロフィール：世界各地を旅する修行僧。無口で普段はおとなしいが、怒らせるととても怖い。あらゆる武術の使い手である。



ダッタ気合の魔法！両の手のひらから気を発する。

敵ながらあっぱれ、ということで敵のボスにも紹介しよう。

ザザビス

性別：男　年齢：57歳　身長：179cm　体重：71kg　血液型：B型
好きな食べ物：人の魂
趣味：人をいじめたり、泣かすこと
くせ：物をよく盗む
プロフィール：悪魔に自分の心を売って、魔法の力を手に入れた。世界を我が物にせんと、悪の限りを尽くす。


ズームアップで迫る敵を迎えうつ勇者たち。ランプは忘れずに取っておこう！

ワンポイントテクニック

では最後にアドバイスを少し。

敵はある程度ダメージを与えると倒れます（死にはしない）が、ここで起き上がりざまに連続で攻撃しようとしてはいけません。起き上がりざまに攻撃を受けてしまうのはプレイヤーです。

ランプの魔法はボスで使うよりも敵がたくさんいる場所で使いましょう。

アタックの連射は禁物！連射すると自分のアクションが長く続いてしまい、結果的に動けなくなります。

ランプを取ったら、（安全にいくなら）ステージクリアする前に使い切りましょう。ランプはステージクリアでリセット（消える）されてしまいます。

稼ぎたい人は使わなければボーナスがもらえます。

プレイヤーはガードをすることもできます（攻撃を受けると少しは体力を減らされますが）。ボタンを押しっ放しにすると…。

発売は2月末の予定。プレイヤーの謎をぜひエンディングで見ていただくことに期待しつつ、筆をおくことにしよう。




迫るリザードマン！超音波攻撃に気をつけろ!!


ピラミッドを荒らす者には死を！古代人が今、甦り、勇者を襲う！



ボスクラスの敵は画面下にライフゲージが出現。体力にも注目せよ！

ボーナスステージだ。でもあまりゆっくりしていると回収しきれないぞ。


そして戦いは続く。高次面に期待だ!!（大）

必殺技を駆使してギースを倒せ



餓狼伝説 宿命の闘い

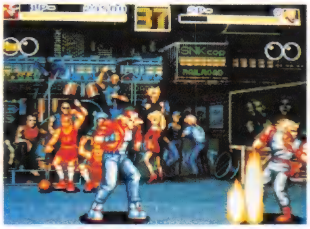


攻略：かぜで2週間ねこんでいた　えび

新情報！必殺技ハメパターン

前号で最初の4人の攻略をしましたが、テリー・ボガードで、かなり強くてほとんどの敵に対して使えるパターンが見つかりました。

まず、とにかくバーンナックルを相手に当てて転がします。そして相手が起き上がろうとしてくるので、そこにタイミングよくパワーウェーブを出します。すると相手は、パワーウェーブをガードできずにくらってしまいます。そこにまたバーンナックル、これのくり返し。この技は、コンピューターは起き上がった瞬間、なぜかガードをしない、という弱点をついたハメ技です。いってみれば前号で挙げた斬影拳ハメと同じですね。ぜひマスターしましょう。では、ラスト4人の攻略についてみましょう。


パワーウェーブを当てる。


バーンナックルで倒して…。

ムエタイ使い ホア・ジャイ

テリーでは、始まった瞬間にクラッシュ・シュートを出すと、たいてい当たってくれます。クラッシュ・シュートは必殺技の中では出しにくい技ですが、少しは出しやすくなる方法があります。まず、しゃがみキックを出します。そして、しゃがみキックが出ている間にコマンドを入れます（レバーを左上まで回してキックボタンを押す）。こうすれば、ボタンを押す前にジャンプしてしまうことがなくなるので、出やすくなると思います。クラッシュ・シュートが当たると、相手は酒を飲み始めるので、飲みおえた瞬間にパワーウェーブが当たるように出します。タイミングは、間合いによってかわってくるので注意しましょう。そしてパワーウェーブが当たっているところにバーンナックルを当ててふっ飛ばし、起き上がりにパワーウェーブでおわり。

アンディでは斬影拳を2発当てると酒を飲み出します。酒を飲み始めたら接近してしゃがみパンチを連打します。

そして、しゃがみパンチが1、2発当たったら、すぐに斬影拳を当てて斬影拳ハメにもっていきます。

テリーもアンディーも、ハメ技に失敗してしまったら、しゃがみパンチを連打して、相手のタイガーキックをくらわないようにしてダメージを少しずつあたえていきましょう。

ジョー・東の場合は、リチャード・マイヤの時のように接近してスライディングを出して、相手が跳び越してきたら着地にスライディングを入れて相手の体力を減らしていきます。そしてスライディングを3、4発当てると酒を飲み始めます。そして酒を飲みおわると同時に爆裂拳が出るようにします。ボタンを連打するタイミングは連射の速さによってかわるので、何度もやって自分のタイミングを見つけましょう。


足ばらいが出ている間にコマンドを入れる。


みごとに出る。


爆裂拳を当てまくる。

爆裂拳を出したタイミングが完璧ならばそのまま一気に倒すことができます。しかし大半は途中でガードされたり、体力が残ってしまったりします。そうしたら、テリーやアンディーと同じようにタイガーキックにしゃがみパンチを当てるようにします。

もしタイガーキックをくらうようなら、いったんタイガーキックをガードしてからしゃがみパンチを出せば当たってくれます。相手のタイガーキックは、近くで出されると2発当たってしまいます。しかも、たまにガードをめくられてしまうので、近くで打たれないようにうまく間合いをとって戦いましょう。

プロレスラー ライデン

ライデンは何も知らずにまともに戦うと、とんでもなく強くてほとんど勝てません。しかし、3人ともパーフェクトも取れるパターンがあるので楽勝です。

まずテリーです。テリーはスタートと同時に立ってパンチを出します。するとライデンは、そのパンチに反応して毒霧をはいてきます。毒霧をはき終えた瞬間、ライデンはスキだらけになっています。そこでバーンナックルをたたきこみます。アンディーも同じように立ってパンチを出して、はき終えた時に斬影拳を当てる、というパターンが使えます。

テリーやアンディーで立ってパンチを出して毒霧をさそうと、まれにライデンがジャンプして奥のラインに行ってしまうことがあります。その時は、自分も地面を回転して奥のラインを移動します。そして、バックジャンプで間合



立ってパンチを出す。



斬影拳などを当てる。

いをとってから立ってパンチを出して毒霧をさそう。

なお、その際に注意しなければならないことは、ライデンとの間合いを十分にとらないと、毒霧に当たってしまうということです。しっかりと毒霧の間合いの外でパンチを出すようにしましょう。

さてジョーでは、立ってパンチを出してもなぜか毒霧を出してくれません。よって他の2人とは少しちがったさそい方をします。

まずラウンドが始まった時の間合いでバックジャンプキックを出します。するとライデンは、毒霧を出すかボディプレスをして飛んできます。

まず毒霧を出してきた時は、テリーやアンディーと同じように出し終わりにスラッシュキックを当てるようにします。

しかし、バックジャンプした後なのでライデンとの間合いがかなりはなれていると思います。だからこの間合いでスラッシュキックを出してもライデンには当たらないので、毒霧を出している間に少し歩いてからスラッシュキック。

さて、ボディプレスで飛んで来た時はどうするかというと、着地と同時に投げることができます。ライデンのフライングボディプレスは、横への判定があまりないので、自分がバックジャンプした後ほんの少し前に歩いてから投げるようにすると楽になげることができます。



バックジャンプキックを出して…



着地したところを投げる。

棒使い ビリー・カーン

ビリー・カーンに対しては、3人とも同じような戦い方になります。完全に「待つ」戦いになってしまいますが、勝つためには、これが一番です。

やり方は、ひたすらしゃがみ、ガードをかためて棒を投げてくるのを待ちます。そして棒を投げてきたら、とりあえずガード(ジャンプしてよけても可)。ビリー・カーンは、棒をなくすと、何もしてこなくなります。しかしその間は攻撃できません。

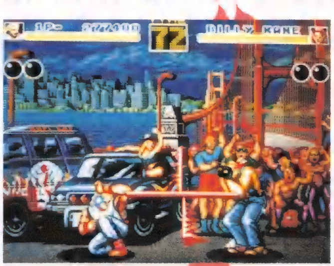
そしてしばらくするとビリーの仲間が新しい棒をビリーに投げて来ます。この時がチャンスです。ビリーは棒をうけ取るために真上にジャンプをするので、その着地を投げてしまうのです。

しかし着地を投げるといってもなかなか難しく、相手との間合いも重なるほど近くではダメで、ボタンを押すタイミングも早すぎず遅すぎず、着地した瞬間でなくてはなりません。間合いは写真を参考にして、ボタンを押すタイミングは、自分で何度もやってつかみましょう。

そして一度投げてしまうと、必ず棒を落とすので、またジャンプした後の着地を投げる、のくり返しとなります。

ではビリーには、投げる以外にダメージをあたえることはできないのか?というと、そういうわけではなく、ひたすら待っていると、棒で突くのをやめて自分の目の前まで歩いて来ることがあります。そして自分の目の前でジャンプして横にくるりと1回転する時があります。その着地した時にしゃがみパンチやキックが入ります。その他にも、棒手の攻撃がからぶりした後などに自分の攻撃が入るので覚えておきましょう。

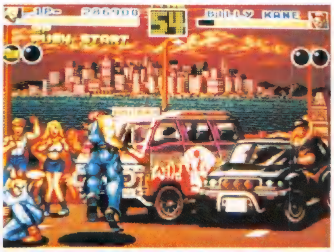
最後に、立ってガードして待つよりも、しゃがんでガードして待ったほうが棒を投げて来る回数が多いようです。



とりあえず棒をガードする。



間合いはこんなかんじで投げる。



この攻撃を出した後にパンチが入る。

古武術使い ギース・ハワード

ビリー・カーンを倒し優勝したのもつかの間。ギースの手下におさえつけられて、気がつくとついに宿敵ギースとの戦いとなります。

さすがに最後の敵だけあって、まともに戦ったら絶対に勝てません。自分の攻撃はほとんど投げ返され、飛翔拳やパワーウェーブを出しても、ギースの烈風拳におされてしまって八方ふさがりになってしまった人も少なくないと思います。

これで勝てる

しかし、ほぼ勝つことのできる方法があったのです。方法はいたって簡単。ジャンプした後にキックなどの攻撃を出すから投げ返されるので、要は何も攻撃を出さずに飛びこめばよかったのです。するとなぜかギースは何もせずに後ろへさがっていきます。それを追いかけて投げとばすことができるのです。

とにかくラウンドが始まったら前に何もせずに飛びこみます。するとギースは、①烈風拳を出す②1歩前に出てまわしゲリを出してアッパーを出す③その場でまわしゲリを出してアッパーを出す④垂直ジャンプキックを出す、の4パターンがあります。



何もせずにとびこみ…



投げる!!

エンディングがまたいいのだ

①の時はほとんど投げることができるけれど、たまにアッパーをくらいます。②の時は100%投げることができます。③、④の時は、ギースの攻撃をくらってしまいます。この時は、烈風拳を連発してくるのを待ち、烈風拳をとびこえて投げにいきます。

そして1度投げてしまったら、1歩あるいて何も出さずにジャンプしてギースを追っていき、また投げてしまいます。これのくり返し。

しかしギースを画面の端においつめてしまうと、アッパーを出して来るので投げられません。注意しましょう。これでめでたくクリアとなります。長いエンディングを楽しみましょう。



NEO-GEO NEW LINE-UP

©SNK



本格的!アメリカンフットボールを楽しもう!

フットボール・フレンジー
FOOTBALL FRENZY

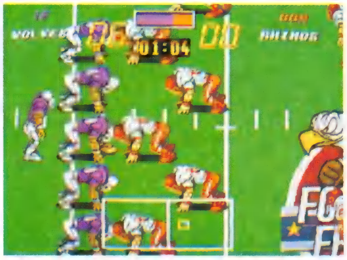
久々にアメフトを楽しめるものがでた!ボタンが4つあるという利点を上手に生かしたこのゲーム、パスをいかに通すかがポイントになるぞ! ずるずる

キャラの大きさが変わる!

アメリカン・フットボールには、ランプレイやパスプレイという展開がある。この違い、パスプレイでは、やはりある程度、フィールドの状況がわかっていないとパスができないので、フィールドがよく見えるように**離れた視点での画面になる。**

ランプレイは、パスプレイほどのフィールドを把握していなくても、自分の動かすプレイヤーと、そのまわりだけわかればいいので、**クローズアップになり、**大きいキャラクターが間近で見え、ゲームに変化をもたせている。


セットアップ!(パスプレイ時)


セットアップ!(ランプレイ時)

チームは10チームから選べる

10種類あるチーム、それぞれに性格があるので、自分の好きなタイプのチームを選ぶといいだろう。

ゲームには「1P vs.COM」と、「1P vs.2P」とあるが、前者では、ほぼどのチームも同じレベルのチーム力になっている。後者は、各チーム、おのおのの選手により、攻撃力、スピード、スタミナ、ダッシュ力が数値によって決められている。


ランプレイ時には、このぐらいクローズアップする。すごい迫力!



タ――ッチダ――ウン!

48種のフォーメーション!!

このゲームでは、ゲームのカギを握るフォーメーションが、全部で48種もある。

チームが1試合に使用できるフォーメーションは16種類。

内訳は、パスプレイ8種類、ランプレイ8種類、キック2種類となっている。なお、モードによって使用方法が違ってくる。

トーナメントモードでは、1試合で使用できるフォーメーションは、16種類に固定され、その中から選択する。その構成は試合ごとに変更され、試合によって違う展開をつくることができる。

vsモードでは、8番目にそのチームの得意とするフォーメーションがきて、残る15種類は、各ダウンごとに変更される。

操作方法について

基本は、8方向レバーにより選手の移動、Aボタンを連打で走力をアップしたり、キックのパワーを上げたり、B~Dボタンでパスをする。

●オフェンス時
B~Dボタンで、そのボタンに対応するレシーバーにパスをする。

●ディフェンス時
Bボタンで、操作する選手を切り替えられる。セットアップ時は、順に変えられるが、ブレーク中だとボールに近い選手へと変えることができる。


ハーフタイムでは、チアガールが踊るぞ!


28対8!ウオーッ!



縦スクロール・アクションシューティング!

ニンジャ コマンドー
©SNK／アルファ電子

NINJA COMMANDO

シューティングではあるが、自機は人間。数種の必殺技に、忍法を使う。またそのキャラがしゃべるのだ(字幕スーパーにて)。

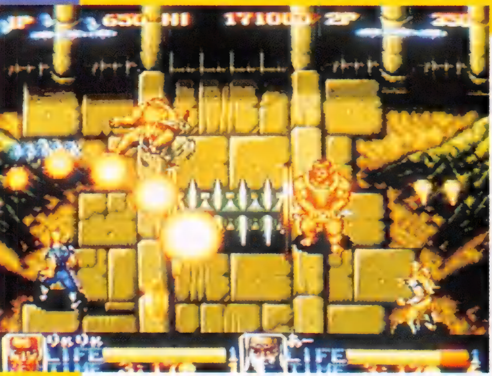


10チームのうち、トーナメントでは、8チームが戦うことになる。



フォーメーションを選択するところだ。

今はこれ!! いち押し圧巻このゲーム!!



ジョー・タイガーの必殺技、竜巻神拳!

人類の歴史を守れ!

タイムマシーンで過去を変え、未来を戦場の渦に巻き込もうとしている死の商人"スパイダー"。

これを阻止すべく、世界中から3人の忍者が集まった。

異なる忍法使いの3人

8方向レバーに、ショット、バク転、忍術という3つのボタンにより、キャラを操る。

3機設定による、ライフ制のキャラで、忍術を使用すると、ライフが減り、食べ物や面クリア時のコイン数によって回復することができる。

主人公の3人を紹介しよう。



レイア・ドラゴンの必殺技、鳳凰拳!

●ジョー・タイガー

アメリカ国籍だが、甲賀忍法の血を引く。忍術は、火炎竜である。ショットは手裏剣。

必殺技は、雷神の術、竜巻神拳、ダグル竜神拳がある。

●レイア・ドラゴン

イギリス人であるが、忍者に興味を持ち、日本に渡り伊賀忍法を習得する。ショットは火炎の弓矢。忍術は、微塵隠れである。必殺技は、鳳凰拳、分身の術、虚空拳がある。

●リュー・イーグル

先祖代々風魔忍法の奥義を受け継ぐ家系。またの名を32代目「風魔の小太郎」。ショットは、両手による爆裂拳だ。

忍法は、ブラックホール。

必殺技は、爆裂覇王拳、爆裂虚空拳、爆裂究極拳である。

必殺技は、ショットに加え、レバーとボタンの組み合わせで使用することができるのだ。

ショットは、連射速度により、6段階にパワーアップ!

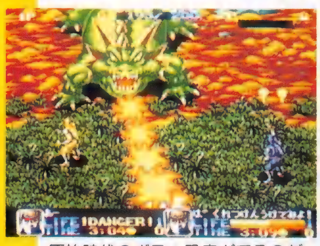
バク転は、ボタンを押すと高速で横に動くもので、この最中にショットを押せば、どのキャラでもバク転手裏剣(小技)が撃てるのだ。

ステージは全部で4つ。スパイダーのアジト、マルスコーポレーション潜入からゲームが始まる。

最初のステージは、3種類(原始、エジプト、日本戦国時代)からランダムで決定される。

2面からは固定で、三国時代➡第2次世界大戦➡再びマルスコーポレーションとなる。

ショットをバリバリ撃っているとシューティング、必殺技を多用していけばアクションと、多彩な遊び方ができるのが面白いぞ!



原始時代のボス!恐竜がでるのだ。



リュー・イーグルの必殺技、爆裂虚空拳!





人類の未来をのせた最新鋭戦闘機がいま出撃する!

アンドロ・デュノス ANDRO DUNOS

©SNK/ビスコ

ミサイルボタンを押すことにより自機を4つの攻撃TYPEに変えることができる。これを駆使し、謎の生命体に立ち向かうのだ!

無限のエネルギーを発するジェネレーターを発見!

人類は、その防衛システムにより、長年、謎の生命体の攻撃を防いできたが、その攻撃が強化され、星が危険な状態になってきた。

その交戦の中で、人類は、数機の敵戦闘機の残骸を入手することができた。

それらを調べた結果、無限のエネルギーを発生するジェネレーターが動力源だということがわかった。

人類は、このジェネレーターをなんとか戦闘機に搭載させ、2機のプロトタイプを完成させたのであった。

自機のタイプを4つ

全部で7面。月面から始まり、敵の中心部へどんどんつきすすんでいく構成。

7面をクリアすると脱出、1面にもどる。そう、このゲームはループゲームなのだ。

操作は、8方向レバーに、2ボタン。

Aボタンはショットとため撃ち、Bボタンでは、武器チェンジをする。チェンジにより4タイプに変化する。

アイテムをとるごとに、ショット、ボム、ミサイル、ユニットと強化でき、チェンジによってそれぞれ変化する。

●TYPE 1

前方重視型。ユニットが自機のまわりをまわるので、敵弾を防ぎやすい。

●TYPE 2

後方重視型。前からの攻撃に弱い。

●TYPE 3

斜め&上下重視型。威力はあるが前方があいてしまう。

●TYPE 4

前方広範囲型。初心者には、このタイプが向いている。

ため撃ち(スペシャルウェポン)は、ゲージいっぱいにためると撃てる。しかし、撃つことによりショットのパワーが1つ下がる。Ⓑを全部とって面クリアするとパワーアップさせられるぞ。



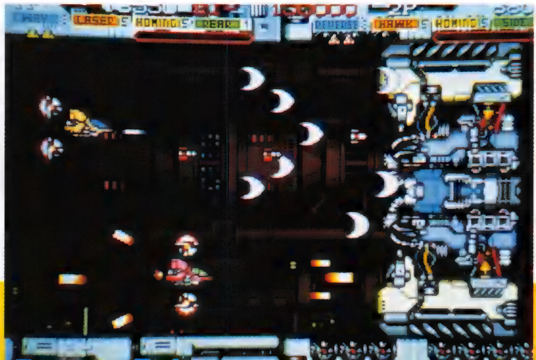
1面。月面にての攻防。



2面。TYPE4で、スペシャルウエポンを使用。ドババババーッ。



3面。中にはこんなヘビのような敵も。けっこう硬いのだ。



2面中ボス!どんどん追い込まれる。


© VIDEOSYSTEM 1992
集結！8人の戦闘野郎ども！
SONIC WINGS™
ソニックウィングス
●8方向2ボタン。2人同時プレイ可能。●F-14、F-15、AV-8、FSX等、8種の戦闘機&パイロットが選択可能。超ド迫力の特殊兵器！●アイテムで4段階のパワーアップ。●ステージは全部で8つ。●選んだ機体により変化するマルチエンディング等●これが新方式ウォー・シューティングだ！


フジテレビ OFFICIAL
世界初！公式F-1GPシミュレーション
多人数同時プレイOK！
君のレーシングスピリットが試される！
F-1 GRAND PRIX
TEAM SELECT
通信機能搭載！
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社 ／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

4 No.70 April 1992

うおーい。どーした、どーした？このていたらくは？これは、大阪ツアーでの一幕なのだ。当人たちの「絶対載せるなよ」の声を無視して、堂々の目次掲載だ。何はともあれ、このように軟体動物化してしまうほど大阪ツアーには精力を注いだのだ。P.115からの記事も見てね。オモロイよ。



今はこれ!! いち押し圧巻このゲーム!!

粉砕!玉砕!大爆裂! 火の玉大攻略

とことん特集 なぜそこまで!!熱くて死ぬぜ!!データイースト

ストリートファイターⅡ

ニューゲームWASSHOI

関西有名メーカー いち押しゲームなぎ倒しツアー

好評連載

今月号は頁の都合でナンデスカ、驚異現象、パズル、DISC BOXを割愛いたしました。

表紙：「ストリートファイターⅡダッシュ」カプコン
イラスト：藤原ひさし
表紙写真：ダークシールⅡ©1992DATAEAST CORP.

広告掲載ページご案内

—ゲーメスト4月号—

みなさんにご応募いただいております、本誌マスコットキャラクターの選考結果は、来月号に発表を延期させていただきます。ご了承ください。

キャプテンコマンドー

もう悔いなし!! 限界まで攻略だ!!

●焼きつくせ！ コマンドー編
●刺しまくれ！ ジェネティー編
●斬るのだ！ 翔編
●殴ってみろ！ フーバー編

どんな大異変が起きても、何が何でもクリアしてやる！ という君のために……

監修
石井ぜんじ

俺は火を吹く主人公！



ついにコマンドーも最終面まで攻略となった。ラスボス、ジェノサイドを燃やしまくれ！　石井ぜんじ

前号の追加・新パターン

キャプテンコマンドーでは、先月ドッペルまで攻略したので最終面だ！と行きたいところ。しかし、まずははやる気持ちを抑えて、新パターンと前のステージの復習からいこう。

1. STAGE4 モンスター

モンスターがドラム缶を転送してきた直後にキャプテンファイヤーが入りやすい。モンスターが白く光り、「ドン、ドン」と床を鳴らすが、床を鳴らしたらすぐダッシュしてファイヤーを撃つといい。

うまくいけば、モンスターの無敵が解けた瞬間にファイヤーが入り燃える。その後のドラム缶に必殺技を使わなくてすむぞ。



これで万一体力ゼロでドラム缶がきても大丈夫。

2. STAGE6 シュトルム&ドラッグ

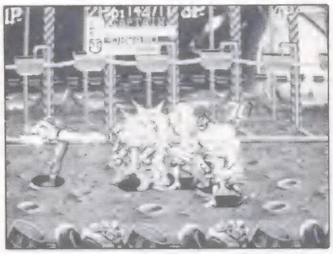
壁に押しつけてパンチしはじめたら、3回なぐって逆を向いて、また振り向きなぐるパンチはめをする。するとかなり速く倒せて楽になる。

また、画面の左上のほうでパンチ連打していると比較的逃げ切りやすい。Zに後ろからつかまれない位置で、なるべく左の位置で壁を背にパンチする。するとZがひっかかってやってこないことが多い。

3. STAGE8 ドッペルゲンガー

ドッペルゲンガーが2人になったら、2つまとめてダッシュさせ、上下に歩いて空振りさせる方法がある。

2人になったら実体化する瞬間に攻撃せず、一番画面の端まで行く。そして2人同時にダッシュしてきたら、上から下へ（逆でもいい）歩いていくとダッシュ攻撃をかわすことができる。歩いて近づいてきたところをパンチ連打だ。できるだけ2人をばらけさせないように戦う。



コマンドはリーチが短いのでダッシュ蹴りしないといけない。

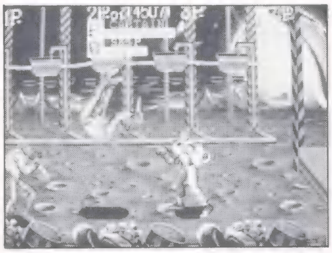
LAST STAGE CALLISTO

ここは原始人とキャロルがスタート時に出てくるが、コマンドはリーチが短いので問題だ。なぐっているとキャロルの電撃が怖い。そこで、ダッシュキックをどうしても使わざるを得ない。

スタートしたら、左端で右に向けてなぐっていると敵をまとめることができる。画面の奥のほうでやると、サムソン＋キャロルの2人をなぐり倒せてさらにおトク。ただし、パンチはめしようとすると後ろから電撃をくらうことがあるので注意しよう。

その後はリーチが短いので、サムソンにつかまれる危険はあるが、ダッシュキックでとりあえずふっ飛ばす。早めにキックを出そう。離れたらファイヤーで燃やしまくろう。

次に出てくるナイフ使いはあなどれない。確実にいくにはあまり画面を右に動かさずに左におびきよせる。そして下から上に上がってつかんで、左の画面外に投げてしまいなぐりまくる。段差の付近で戦ってしまうと意外にやりにくいぞ。



左側に投げてしまえば安全。くらっても体力は回復しないぞ。

エレベーターでは奥の上下の箱にウーキー、手前にランチャーとランダムの武器がある。コマンドならファイヤーでエレベーターを上昇させずにザコの箱を開けることが可能だ。

シーン2 宇宙船内部

宇宙船の内部に入ると、エディとスキップの集団が出てくる。ここまで箱に入ってきた武器を持ってきてもいいし、使わなくてもいい。

ランチャーを使うなら、ザ



出てきた瞬間に撃てば安全に3発使い切れる。

コ集団が出てきた瞬間に撃つと全員ふっ飛ぶから、3発を最大限に使い切ることが可能だ。

パラライザーを持っていたら、ドルグまで持っていくことも可能。そのためにはランチャーを3発使ってから、ファイヤーで燃やしまくる。パラライザーを持っているとパンチが使えないから、近づかれたら飛び蹴りと投げをうまく使うこと。

さて、問題は最終防衛ラインのドルグだ。特にコマンドは手が短いのでジェネティーのように、ドルグの目の前で連打していればいいというわけにはいかない。間違ってもこんなことはしないように。できるだけ遠くからファイヤーで攻める。

ドルグは画面右の壁ぎわに落ちてくる。そこをつかんでまず左に投げる。

そして、敵を投げつけたり三角蹴り、跳び蹴りなどを使ってドルグを左側に吹っ飛ばす。ドルグが左側にいて、手前にザコがいない状況にしてからファイヤーで燃やしまくる。


ファイヤーで燃やしまくれ!

注意しなければいけない点は、手前にザコがいた場合はファイヤーを撃ってはいけないということ。ザコがいると空中でやられることが多い。少し様子を見て三角蹴りを狙ってみよう。三角蹴りを活用するために、ドルグは自分より左に置いておくのが基本。

また、ドルグがジャンプしてきたらとりあえずかわす。タックルに来たら跳び蹴りで対処しよう。ドルグの攻撃力は強いので、できるかぎりくらわないように。

パラライザーを持っているときは気絶させて投げるのを繰り返す。しかし、パラライザーを空振りしてしまうと、かなり長い間動けなくなる。その間にジャンプアタックをくらったりするので早めに使い切ったほうがいいかもしれない。

LAST STAGE ジェノサイド

数あるボスの中でも、最も強いのがこのボス。うろうろしていると火炎はどーけん、冷却はど〜けん、とくらってボコボコにされてしまうだろう。

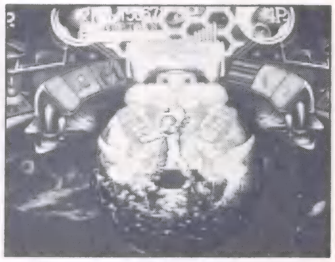
しかし、一見無敵にも思えるこのボス、いくつか対処法がある。カプコンならでは?の投げはめと、一発ずつファイヤーを当てていく方法だ。投げはめは一回失敗するとあとが続かない。しかし決まれば一気にいけるし、クリアがとても楽だ。

ファイヤーを当てる方法は地道な方法だが、パターンが崩れたときに知っておかないといけない基本だ。

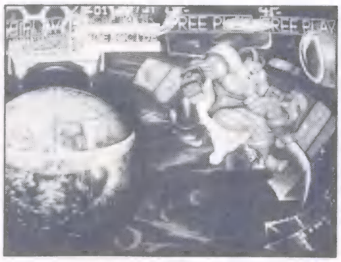
それでは投げはめとファイヤー当てについて説明しよう。

☆投げはめについて

スタートした直後はほとんど確実につかめる。


このくらいの位置でレバーをクルクル回す。

まず、ボスが実体化する前かわ重なってレバーをぐるぐる小さく回す。自分の姿がボスに隠れて、見えたり見えなかったりする位置がよい。


投げたらすぐダッシュ。本当にぎりぎりのタイミングだ。

そうすればボスが爆撃をして実体化すると同時につかんでいるはず。そこで2回パンチを入れて投げる。そして投げた直後にダッシュして再びつかむのだが、これがタイミング的にかなり難しい。

それでも慣れてくれば十分につかめる。これを繰り返していくと、2回めの爆撃までこれだけで体力を減らさせる。

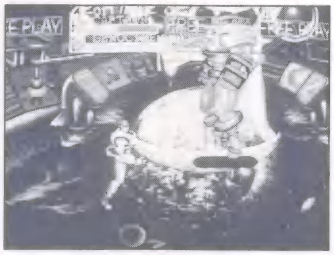
スタート直後以外は、一回倒さないとジェノサイドはつかめない。着地寸前にファイヤーを当てたときや、爆撃のときに重なって電気を当て、倒れた後など工夫すればつかみ直すことが可能だ。

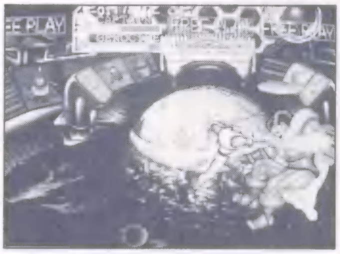
☆ファイヤー当てについて

ジェノサイドは波動拳を撃ちながら上下に動けないという性質を利用した方法だ。

画面の上のほうでジェノサイドが近づいて来るのを待つ。近くまで来たら、すぐ下へダッシュ。ジェノサイドは追いかけてくるから、ある程度下にダッシュしたらジェノサイドのほうに向かってL字に方向転換してファイヤーを撃つ。L字ファイヤー方式と呼ばれている方法だ。

ジェノサイドが近づいてきた時、レバーをいきなり下に2回入れてダッシュできるかどうかがかなり重要なコツ。


下にダッシュして…


ここで直角に曲がりファイヤー。

また、極端にひきつけすぎるとダッシュする前に波動拳をくらいやすいし、下に走っている最中につかまれることもある。ひたすら練習してコツをつかんでくれ。

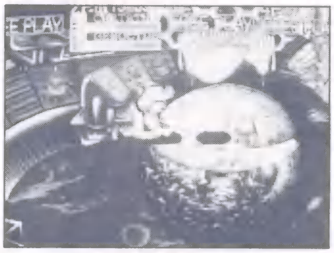
ときどきジェノサイドが近づいてきて、自分の後ろに行ってしまうことがある。このときは再びダッシュしなおして逃げてしまうこと。

ファイヤーはジェネティーのダッシュ突きなどより威力がかなり強い。だから慣れればかなり楽にダメージを与え続けることができるだろう。

☆ジェノサイドのとどめのさし方

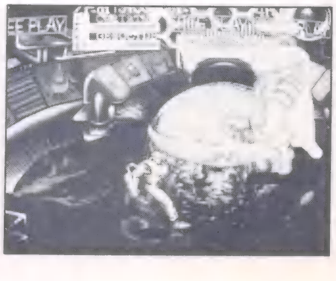
ジェノサイドは体力が少なくなると爆撃を連発してくる。しかし、コマンドの場合は爆撃の直後はパンチを入れにいかないほうがいい。リーチが短いせいもあって、反撃をくらいやすいからだ。

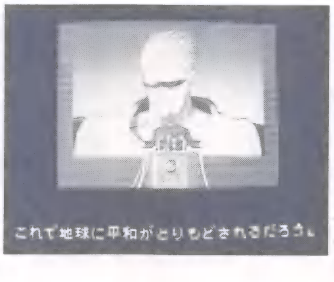
画面の左下や、中央の一番上(地球儀の左右)が爆撃の死角になっているのでここで粘るのが手堅い方法。


コレダー連発で波動拳をかわし、下にダッシュする。

また、爆撃のときに真下で電気を当て、倒れたところをつかみに行ってもいい。すかさず投げはめだ。

その他に、電気を連発して波動拳をかわし、ジェノサイドが撃ちやんだ時に下にダッシュしておくL字ファイヤーパターンがある。ジェノサイドが手前に来るまで待っていて、来たら横にダッシュしてファイヤーを出すのだ。L字の、曲がる角でいったん止まっている感じ。体勢を立て直すときに使える。


遅れてジェノサイドがやってくる。



何でクリアしても、エンディングの主役はキャプテン。

ファイヤーを当てるパターンはほかにもあると思うが、ファイヤーの当て方さえ極めてしまえばクリアは目前だ。特にジェノサイドで1人余裕があれば十分クリア可能。

全体的に見て、コマンドは難しい場所も多いが、ジェノサイドは楽なほうに入る。主人公だし、技を使いこなさなければクリアできないところがマニア向けで面白いと思う。

ジェネティック星を壊滅させた敵、ジェノサイドは目前にいる…



ジェネティー

今月では先月号よりもくわしくドッペルゲンガーを徹底攻略。最後の力をふりしぼってジェノサイドを倒せ!!

ジェネティー教教祖・FRS-N.O

「ドッペル強いっスよ」

先月号でステージ5～8の攻略を載せましたが、今月は、先月で甘かったドッペルゲンガーのおさらいをしてから、いよいよラストステージの攻略に入ります。

これだけは覚えておこう、予備知識

まずドッペルゲンガーですが、結論をいうと、手前のマービン地帯でいかにフードを出せるかにかかっています。

最低でもモーニングセット（サンドイッチorチョコレート、チェリーorレモン、コーヒー）くらいは画面に残しておかないとつらいでしょう。

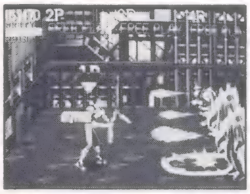
意外と知らないのは、ドッペルの攻撃をくらってダウンさせられたときに、敵が近くにいれば起き上がり攻撃が入れられるということ。このとき敵はだいたい無抵抗です。

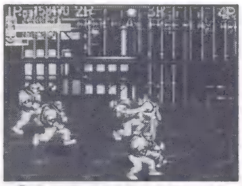
ジェネティーでプレイすると、ジェネティーのドッペル（以後D・ジェネティーとする）には攻略パターンがあるのですが、分身したあと登場する、コマンドーのドッペル（以後D・コマンドー）に対してはこれといった決め手が見つかっていません。幸い、分身時にはD・ジェネティーより、D・コマンドーのほうが体力が少ないということもあるので、分身時にはD・コマンドーをつかむようにしましょう。

ステージ8・マービン地帯

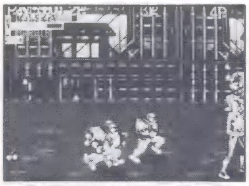
（まず、ここへ来る前のシーンでロケットランチャー1発分を持ってきてください）

このシーンが始まったら、写真①のところまで歩いてロケットランチャーを撃ち、マービンを吹っとばします。そうしたら、吹っとんだマービンの上でワンセット攻撃を入れます（あるいは起き上がりをつかんで投げでも可）。

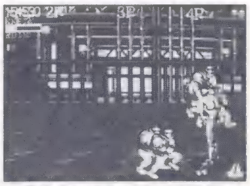

①ここでロケットランチャーを使う。

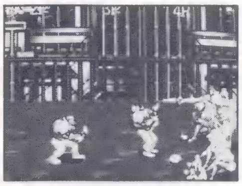

②その吹きとばしたマービンを追って上でワンセット、orつかみ投げ。

次は走って右下で右を向いてナイフ連打してるとマービンの第2波がくるので、そのままナイフを刺していると走ってくるマービンに当てることができます。


③右下で右を向き攻撃。後ろのマービンに注意。

下のマービンを倒したら、まだ上で炎を吐いているマービンを後ろからつかんで腹突きを入れてから左へ投げます。


④後ろに注意しつつ上のマービンをつかんで投げる。


⑤キャロルも右端でバックアタックで倒す。

あとは残したフードを取らないように右端で左を向いてバックアタック攻撃でフードを出し続けます。ちなみにマービンの集団は3回きます。

残ったウーキー、マービンを倒してスクロールを始めるとドッペルの登場。

まず、ドッペルはジェネティーに変身します。変身する前から重なって実体化した瞬間を狙ってつかもう（重なってレバーをぐるぐる回すか、Y軸を合わせてレバーを小きざみに上下に動かす、のどちらでも可）。


⑥実体化した瞬間につかめるように重なってぐるぐる回る。

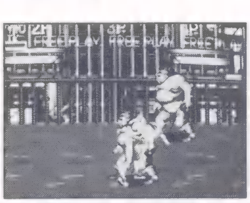
無事、D・ジェネティーをつかむことができたら、腹突きを2回入れて左へ投げる。

次に自分はなるべくD・ジェネティーから離れた対角線上で待ちます。D・ジェネティーは接近しようと斜めに走ってくるので、互いの間合いが接近してきたら、D・ジェネティーに背を向けてダッシュして、ある程度横に座標をずらしてUターンダッシュ突きをします。このタイミングは、かなり適当でもかまいません。要はD・ジェネティーの攻撃を避けるためのUターンダッシュだからです。


⑦ダッシュ突きをすかした瞬間。すぐ後ろを向いてサクサク刺す。

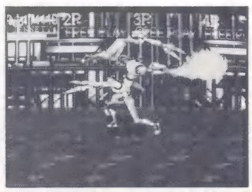
自分がこのような動きをすると、D・ジェネティーのダッシュ突き（ダッシュジャンプ突き）を空振りさせることができます。当然、D・ジェネティーよりも一瞬早く技を出しているわけですから、ダッシュ突きの硬直は自分のほうが早く立ち直ります。そこで、まだ自分の後ろでダッシュ突きのモーションで硬直しているD・ジェネティーを背後からサクサク刺してワンセット入れることができます。あとは再び対角線上に離れてダッシュ突きすかしをくりかえせばいい。また、ドッペルはダッシュ突き、ダッシュジャンプ突きをした直後は無防備になり攻撃が入れやすい。

ドッペルはある一定の時間とダメージで本来の姿に戻り、2人（D・ジェネティーとD・コマンドー）に分身します。

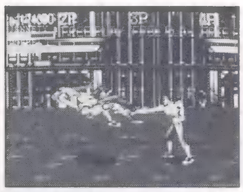

⑧分身時は下のほう（D・コマンドー）をつかみにいく。

今度は、先ほどと同じようにしてコマンドーです。D・コマンドーにも腹突きを2回入れてから投げたいが、腹突きを入れている最中にD・ジェネティーが寄ってきてしまうので、つかんだらすぐ投げてしまおう（腹突きできそうなら狙ってもよい）。

2人になっても「ダッシュすかしパターン」は一応使えますが、D・コマンドーのダッシュ突き（orドッペルファイヤー）に負けがちになります。


⑨ドッペルコンビが同時にダッシュジャンプしてきたら、すかし技で対応できる。

ここで役立つのが「わざとくらって起き上がりワンセット」です。ひたすらこれを続けると2人のうちD・コマンドーを先に倒すことができます。

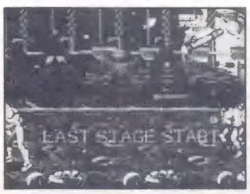

⑩ふらふら歩いているようなら、攻撃がワンセット入る。

自分の体力が3分の2を割ったら、先ほどマービンが出したフードを回収して体力回復させるのをお忘れなく。

またD・ジェネティー1人になったら、ダッシュすかしパターンを使ってD・ジェネティーを攻撃します。

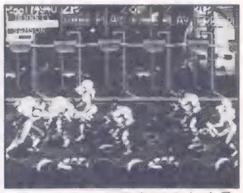
LAST STAGE CALLISTO

このステージは、スタートしたらすぐに左端へ移動して

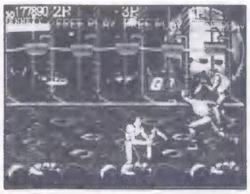


⑪スタートしたらすぐ左へ移動し、右を向いてナイフ連打。

右を向いてナイフを連打していると後ろからくるオルガノ×1、サムソン×1、キャロ


⑫…すると全員右にまとまる。

ル×1のうち、サムソンをバックアタックで刺して、全員右へ集めることができます。集まったら画面中央でサクサク刺すだけ。エレベーターエリアへ入る前で、右からスキ


⑬スキップは登場時に必ずナイフを投げてくる。

ップ（ナイフ使い）2人が出てきます。こいつらは出現時にナイフを投げてくるので画面中央にいないように、上下いずれかから動いてスクロールさせよう。

エレベーターには木箱が4つ置いてあり、一番手前はロケットランチャー、中央は種類がランダムの武器、奥の2つは罠で、ウーキーが入っています。ウーキー箱は残しておいてもエレベーターが作動すると勝手に出てきてしまいます。だから、前のスキップ2人を倒してからエレベーターを動かそう（スキップが残っていても奥までスクロールさせるとエレベーターは作動してしまう）。エレベーターが止まったら一番下のラインで右に走ります。敵はエディ×2とスキップ×2。さっきなぜ下を走ったかというと、このスキップのため。画面中央


⑭ここもそう。下のほうにいるようにしよう。

を走るといきなり、ナイフが飛んでくるからだ。彼らを倒したら、じゅうたんのラインで走って、回転ニードロップしてくるドルグ（1面ボス）


⑮跳んできたドルグを下から着地後につかんで左へ投げ。

の着地したところを下からつかんで左へ投げます。写真⑯の間合いでナイフを連打していると、ドルグの攻撃（回転ニードロップ、タックル）はすべて防ぐことができます。


⑯間合いを常にこのくらいに保てば回転ジャンプをナイフではたき落とせる。

ちなみにここはザコのうち止めがない。


⑰正面からならタックルも防げる。

ほかのパターンで最初にド


⑱パターンB。回転アタックの着地をつかんで左へ投げる。

ルグを投げたら右端で左を向いて待ち、タックルはナイフで止めて、回転ニーアタックを真下に避けて着地をすぐつかんで左へ投げ…というのもある。ザコの出現順は、ウーキー→スキップ→エディ→ディック→ウーキー…のループ。

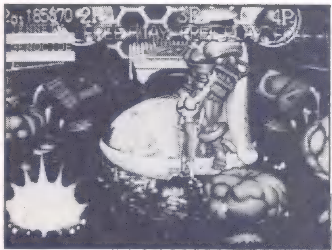
LAST BOSS GENOCIDE

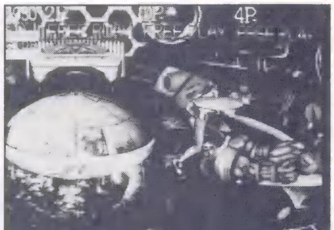
ついにたどりついた、ラスボス・ジェノサイド。とりあえず、投げはめがあるので説明しよう。


⑲爆裂の魔法を使っているとき、ジェノサイドに重なってくるくる回る

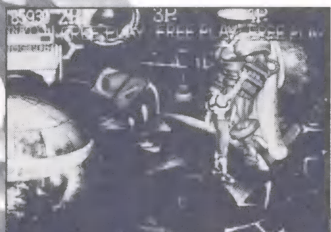
〈ダッシュ投げパターン〉

まず爆裂のときにボスと重なって、レバーをくるくる回す。実体化してつかんだら、


⑳…と、つかめる。ここから腹突きを2回入れて右へ投げ。


㉑投げたらすぐ追え!!

腹突きを2回入れて投げる。


㉒足もとの辺でレバーをガチャガチャしてるとまたつかめるぞ（ここからの投げは左へ）。

投げたらすぐダッシュしてジェノサイドを追う。速攻で追えば、ジェノサイドはまだ倒れているはず。その状態で再び重なってくるくる回っていれば、またつかむことができる。つかんだら、腹突き×2を入れて今度は逆へ投げる。そうしたらまたダッシュで走ってつかまえにいく。この繰り返しだ。失敗したら…

〈コの字ダッシュパターン〉

これは写真で説明しよう。簡単にいえばUターンダッシ

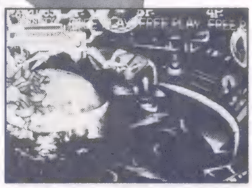

㉓大きくコの字を描くようにダッシュ。

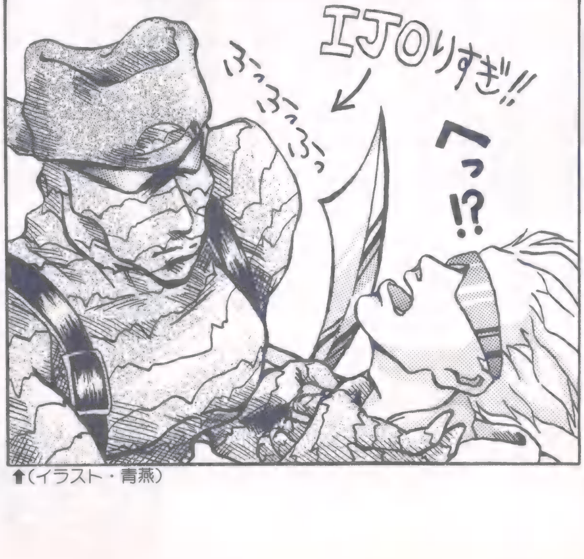
ュ突きの幅が広くなったものと考えればいいでしょう。

ただ、ダッシュジャンプ突きをするとジェノサイドの起き上がりが早いので、どれくらいのタイミングでやればいいか一概にはいえないが、早めにジャンプするのがコツだ。

とにかく、ジェノサイド攻略はダッシュ投げはめを何回できるかによるので投げたあとのダッシュを完璧にできるように練習しよう。


㉔するとジェノサイドも上へついてくるから…


㉕そこをダッシュジャンプ突きだ。



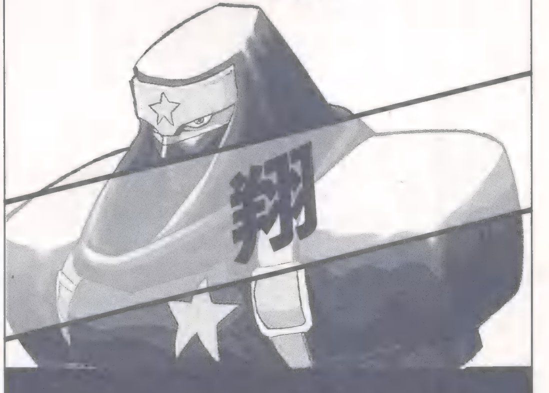
↑（イラスト・青燕）

おまけ・点稼ぎについて


㉖2回目以降の爆裂は重なってナイフ攻撃をワンセット入れる。

まず敵をまとめて必殺技をつかう。あとはその敵を敵の集団に投げつけるだけ。すると投げた敵もまきこんだ敵も一律に110点入る。しかもまきこみは敵の体力は全然減らないので、稼ぎ放題。ただし、ナイフを当ててしまったり、腹突きなど投げ以外の攻撃を当ててしまうと点効率が戻ってしまうから注意してほしい。

すべての敵の切り口を見る
それがマニア
切れ味爽快！

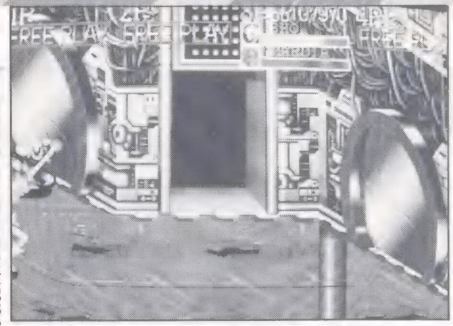


じわじわと人気上昇中の翔。こいつでクリアすると格別だぜ！

石井ぜんじ

☆ドッペルゲンガーまでの注意点

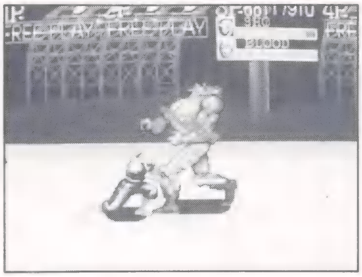
翔の場合、連続技の2発目と3発目の間にスキができている。このため、7ステージボスのブラッドのキックなどをくらいやすいので、慎重に体力を残しておかないと怖い。



ココガザコに対する安全地帯。ほかのキャラと同じ

しかし、ゆっくり進みすぎると翔では時間切れになる可能性もある。7ステージでは他のキャラと比べタコミスが許されないぞ。

ブラッドに対しては、ダッシュ突きで基本的に攻めよう。斜めからダッシュ突きし、その後のジャンプ蹴りをかわしたら上下からつかんで投げだ。



急がないと時間切れになる可能性あり。

STAGE8 ドッペルゲンガー

翔のドッペルゲンガーはとても強い。とはいえ、1対1の時にはほとんどくらわずに倒せないとノーミスクリアは辛い。他のキャラとは違った攻略法が必要なので紹介していこう。

1. ドッペルが1人のとき

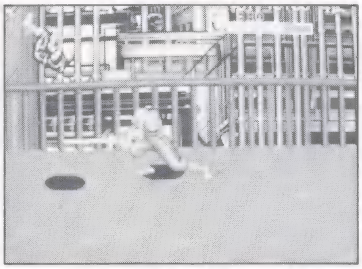
まず実体化したらつかんで投げておく。その後、ドッペル翔はダッシュして来るが、ダッシュ攻撃をいかにかわすかが問題。

有力なパターンは、ドッペル翔が近づいてきたら、できるだけひきつけてから逃げジャンプする。すると、翔がジャンプ斬りするにしろ、突きをするにしろ空振りさせることができる。

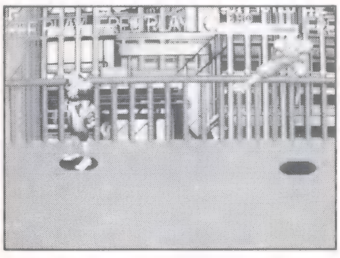
そのスキをついて、着地した瞬間に切りまくる。たいてい4発入るだろう。威力は弱いが跳び蹴りでもいい。また、画面の左右の端で、上か下へ歩くだけでも攻撃をかわすことができる。うまくかわせたらもちろん切りまくる。

また、ジャンプ斬りか突きか前もってわかればかわしやすい。ジャンプ斬りはUターンダッシュしてから来るからダッシュして突っこめば下をくぐれる。ダッシュ突きはバックジャンプ蹴りをしてから来るから跳び蹴りを決めることができる。

とにかく、1対1のときはほとんどくらわないようにしよう。



できるだけひきつけてバックジャンプ。これでかわせる。



バックジャンプしたらダッシュ斬りがくる。



Uターンダッシュしたらダッシュジャンプ斬り。

2. ドッペルが2人のとき

重要なのは、まずいかにくらわないか。そのためには、注意してダッシュジャンプ攻撃でくるか、ダッシュ突きでくるかよく見ておくこと。また、ドッペルが無防備なときや、くらった後は確実にダメージを与えておくことだ。

基本的な狙いは他のキャラと同じ。早めにジェネティーを倒そう。

LAST STAGE

スタートしたら左側にはりついて切っているだけで最初のザコは大丈夫。

ドルグに対してパラライザーなどを持っていきたい場合は、翔は跳び蹴りを使うと楽だろう。跳び蹴り、流星突きはザコに対してかなり強い。

ドルグは、基本的に左に投げてから近づいて剣を振りまくっているパターンが使える。フーバーなどより時間がかかるが焦らずじっくりやろう。

パラライザーを当てる場合は、ドルグがダッシュしてくるところや、ジャンプの着地直後に使うと当てやすい。

STAGE 9 ジェノサイド

はっきり言って、ジェノサイドに対して最も辛いキャラが翔。投げはめもまともな方法ではできないし、地道にやるにしてもリーチがないからだ。

投げはめはダッシュしても間に合わないので、つかんでパンチを3回入れて再びつかむことにする。しかし、これでは向きが変えられないので画面の端にいったら逆向きにつかまないといけない。

一度に減らせる量が少なく、振り向くのが辛いがこれしかない！という感じ。気合を入れてはめよう。



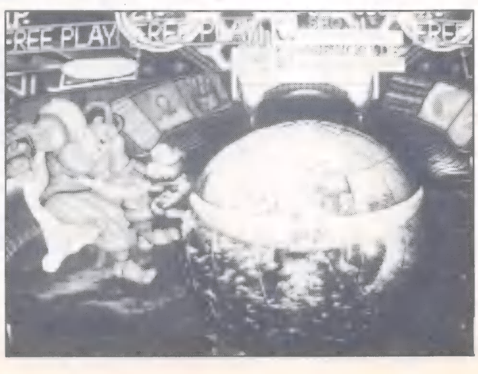
必殺技連打でひきつけて下へダッシュ。

地道にやるには、ジェノサイドを後ろ向きの必殺技連打でひきつける必要がある。そして波動拳がすり抜けたら下にダッシュして、上から追いかけてくるジェノサイドにダッシュジャンプ斬りをする。必殺技でジェノサイドが近くに倒れたら、つかみ直すことが可能だ。つかんだら再びつかみはめ。

ジェネティーよりも入りにくく、威力が同じくらいのダッシュジャンプ切りなので、ひたすら粘るしかない。チャンスがあったり切りつけてもいいが、翔の場合4回切れるとは全然限らないので危険が高い。

そこで、切りつけるチャンスがあったら切りつけず、必殺技を使う。わざと近くで必殺技を使えばその後につかみ直すことができる。

とにかく、翔でクリアするのはとても大変。最も辛いキャラはフーバーではなく、翔だったのだ。翔をクリアして、全キャラクリアを目指そう。



こいつがもっと威力あったらなあ…。

先にいけばいくほど楽になる
鉄の拳



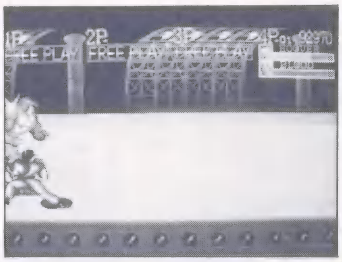
究極テク、パイルドライバーはめをマスターしさえすれば、ジェノサイドなんてただのザコ！（か？）　石井ぜんじ

☆ドッペルゲンガーまでの注意点

基本的にジェネティーとあまり変わらないが、ドラム缶には注意。はずんだドラム缶はパンチで返せないのでライバルだ。ダッシュ突きで壊すといい。

パンチが強力なので、7面ボスブラッドも投げるよりもパンチのほうが全然速い。ブラッドを画面の端に押しつけてなぐりまくろう。

8ステージでは、Zをつかんで投げるとき、2回ひざ蹴りを入れてから投げないとやられてくれないので注意しよう。


端に押しつけてなぐり、上下をずらして近づいてきたらまたなぐる。

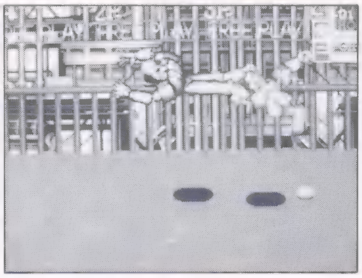
STAGE8 ドッペルゲンガー

フーバーでは、考えようによっては一番簡単に倒すことができる。パンチ連打の威力が強いからだ。ここからはフーバーの独壇場だ。

1. ドッペルが1人のとき

実体化したらドッペルの上で小さな円を描くようにし、つかんでひざ2発にパイルドライバーをかます。

その後ドッペルはダッシュ攻撃してくるが、全部跳び蹴りで落とせる。何も考えず、タイミングを合わせて蹴るだけ。以上、攻略終わり。


全部跳び蹴りでいい。あぎゃあー

2. ドッペルが2人のとき

実体代したときジェネティーをつかんで投げてもいいが、2人の間でパンチ連打していてもいい。うまくいけば両方にパンチが4連打入る。

そのあとは画面の端で上下に歩いてかわしたり、くらったあとのスキにパンチ連打をジェネティーに当ててとにかくジェネティーを倒す。そうすれば、あとは跳び蹴りだけでノーダメージで倒せるわけだ。


とにかくなぐり倒せ！

STAGE9

フーバーはリーチが長いので全然怖くない。スタートしたら上にいって左に押しつけたあと、右に向かってパンチしていればザコは全員粉砕できる。

そのあとはほかのキャラと同様だが、ドルグに対して武器を無理に持っていく必要はまったくない。


近づいて百裂パンチ。

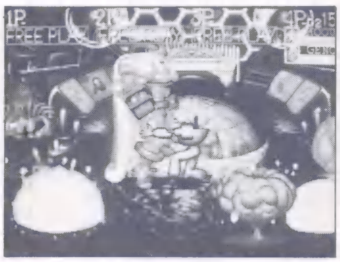
ドルグに対しては、左に投げたら近くでパンチ連打で攻めよう。一発一発が強いから、単発で入ってもかなりのダメージが与えられる。

ただし、フーバーの場合はジャンプされることが多いので、ドルグが跳んできたらすぐ逃げよう。

LASTボス ジェノサイド

フーバーではパイルドライバーはめという必殺技が存在する。これにかかればジェノサイドなんてただのザコ。

スタート直後、ジェノサイドと重なってレバーをクルクル回してつかむ。つかんだらひざげり2発＋パイルドライバーを決める。その直後、すぐダッシュしてまたつかむ。


実体化すると同時につかみ、ひざげりを入れる。

ほかのキャラの投げはめよりかなりつかみやすいはずだ。パイルドライバーではあまり距離が離れないからだ。

場所に応じて、バックジャンプのパイルドライバー（少し後ろに下がる）と垂直ジャンプのパイルドライバー（少し前進）を使いわければ簡単にはまる。どうしてもつかめない人は、パイルドライバーのあと、レバーをボスのほうに入れて歩いていくだけでもつかめることが多いぞ。

ジェノサイドの体力が減ると爆撃をしてくるが、このときは、はめからはずれてしまう。しかし心配は無用。爆撃のときからパンチでなぐっていれば4発入ることが多い。

しかもフーバーのパンチは威力があるから少し粘って必殺技を当てたりしていると、すぐまた爆撃になってまたパンチ4発入れて…というふうにうまくいくだろう。


パイルドライバーではめ殺せ！

☆パイルドライバーはめを失敗した場合

とても辛い。翔のように地道にやるしかない。

フーバーのダッシュ突きはリーチがそれほどないので、ひきうけないとL字ダッシュ突きが決まらない。そこで、後ろを向いて必殺技を連打して耐える。

波動拳を必殺技ですかしたら、下にダッシュしてL字ダッシュ突きをする。それ以外にも、ジェノサイドがぼ～っとしていたらパンチ連打してもいい。

また、必殺技がいいタイミングで当たれば起き上がりをつかむことは可能だ。ダッシュしてつかみにいき、パイルはめだ。つかめばこっちのもの。

2ステージボスなどは辛いが、先にいけばいくほど楽になるのがフーバーだ。1コインクリアを目指すなら最も近道のキャラかもしれない（少なくとも私はそう思ってる）。

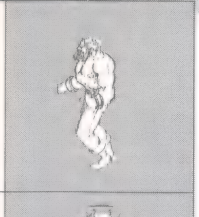
敵キャラ(&マイキャラ)編



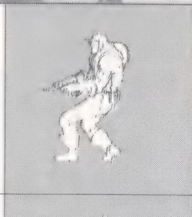
またいつか…ということで載せられなかったキャブコマ敵データ…。そのいつかは実は今月号だったんだね。心して見るように。

資料提供：カプコン　構成：C・LAN

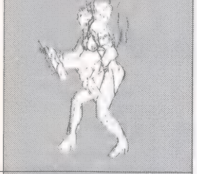
◇ディック(DICK)



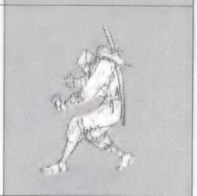
彼らは普通の兵士と違い、武器の扱いを心得ている。なぜなら彼らは、銃器のエキスパートをさらってきて改造した者だからだ。
しかし、銃の扱いが得意な代わりに銃を持たないと戦えないという弱点がある。彼らが死ぬまで銃を離さない理由はそこにあるのかもしれない。



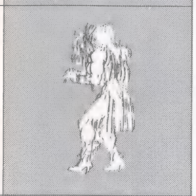
◇コジロウ(KOJIRO)



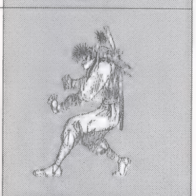
彼らは犯罪超人ではなく純粋なジャパニーズニンジャである。彼らの頭目だった人物が自ら望んで犯罪超人になったため、ジェノサイドの支配下に置かれている。
だが、それはジェノサイドのためではなく、あくまでも改造された頭目（ヤマト）のために戦っているのである。



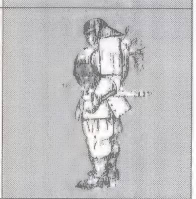
◇ハンゾウ(HANZO)



彼らは、武器を使っての攻撃を子供のころからたたき込まれており、特に手裏剣と煙玉による攻撃については忍者界きっての優れ者であると言われている。
武器の扱いに自信があるからか、武器を使わない攻撃は一切行わないという変にプライドの高いやつらである。



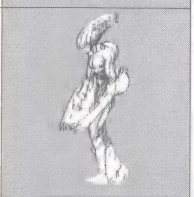
◇サスケ(SASUKE)



彼らは、刀を使っての攻撃に自信を持っており「忍者とは剣術を極め敵を倒すものでござる」と他の忍者たちに豪語した手前、刀を使った攻撃しかできなくなってしまったまぬけなやつらである。
しかし、その自信は口先だけのものではなく、彼らの刀さばきは翔に匹敵するものがある。



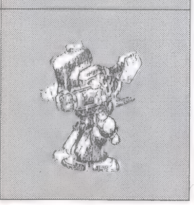
◇マービン(MARBIN)



彼らは犯罪超人になる前の普通の人間である。
心の奥底では「いつか俺も立派な犯罪超人になってやるぞ」などと、とんでもないことを考えている。心が先走りしているせいか、走る時にはつい足が空回りしてしまう。
時折自分の吹いた炎で自分自身や味方を焼いてしまうドジな面も見られる。



◇スキップ(SKIP＝黄色)・ソニー(SONIE＝赤)



彼らも普通の人間であるが、ジェノサイドにそのナイフテクニックを見込まれ、犯罪超人予備軍として金で雇われている。
確かに彼らのナイフの腕前は一流だが、コマンドーチームの前に立ちふさがるにはまだまだ役不足である。

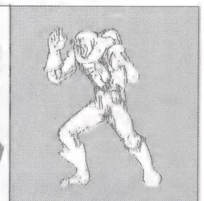


☆敵キャラ紹介

ジェノサイドを倒すべく突き進むキャプテンたちの前に立ちふさがる犯罪超人軍団！
ここではジェノサイド率いる犯罪超人らを紹介しましょう。

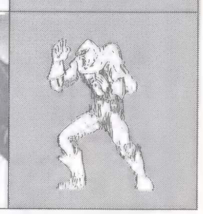
◇ウーキー(WOOKY)

街にはびこるチンピラたちをさらってきて改造したものである。彼らは犯罪超人の中でも1番身分が低く、組織からは消耗品としか思われていない。
護衛や警備をするために開発された者で知能は低く、敵を攻撃することしか考えられない。

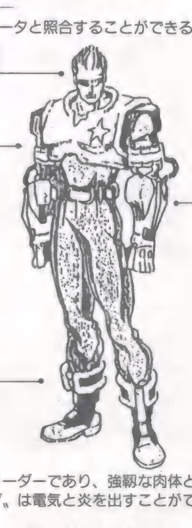


◇エディ(EDDY)

彼らは、ウーキーが開発された後に改良されて作られた兵士である。
ウーキーと違い、武道の心得のある者をさらってきて筋力などを強化し、改造している。
それゆえに白兵戦を目的とした場所へ配備されることが多い。彼らの繰り出す横飛び蹴りはあまりの速さに見切れることが不可能とさえ言われている。



キャプテンコマンドー CAPTAIN COMMANDO



—キャプテン　ゴーグル—
2km先の犯罪者の顔をデータと照合することができる。

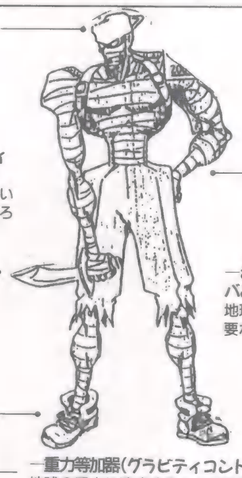
—キャプテン　プロテクター—
超金属キャプテンセラミック製。1兆度の炎にも耐える強度を持つ。

—キャプテン　ガントレット—
キャプテンの腕力を48倍に増幅させる。

—キャプテン　ブーツ—
100mの高さからの落下の衝撃をも緩和する。

○特徴：主人公。〝コマンドー〟チームのリーダーであり、強靱な肉体と優れた知能の持ち主である。彼の腕についている〝パワーグローブ〟は電気と炎を出すことができ、そのパワーは絶大な威力を誇る。
必殺技は、「キャプテン・コレダー」。地面にパワーグローブをたたきつけ、前後に電気を発生させ敵を感電させる。
ダッシュ技は「キャプテン・ファイヤー」と「キャプテン・キック」。キャプテン・ファイヤーは敵を炎で包み、燃やしてしまい、キャプテン・キックは複数の敵を貫くことができる。
敵をつかんで腹殴りや投げ飛ばすことができる。

ジェネティー JENNETY



—キャプテン　キャップ—
キャプテンと初めて会った時にもらった思い出の品。
常に身につけている。

—ナイフ(メイド イン ジェネティック)—
刃の部分に特殊な薬品が塗られている。これに切られた物質は何であろうと溶けてしまう。

—ジェネティック バンテージ—
地球での活動に必要な生命維持装置。

—重力等加器(グラビティコントローラー)—
地球の重力に適応するための装置。

○特徴：異星からやって来たなぞの人物。常に冷静沈着である。
彼の武器は特殊な薬のついたナイフでこのナイフで敵を突き刺し、溶かしてしまうことができる。
必殺技は「スピニング・アタック」。身体を回転させ、包帯をムチのようにして敵をなぎ倒す。
ダッシュ技は、「クロス・アタック」と「ジャンピング・アタック」。
クロス・アタックは敵を2本のナイフで貫く。ジャンピング・アタックは空中からのクロス・アタック。
敵をつかんで、ナイフで突いたり投げることができる。

君のアイデアでグッズを作ろう!!

ただ今、読者サービス部では㋘屋、通販、宅配便で販売する商品の企画を募集しているのだ。ゲーム関連の商品で「こんなグッズがあったらなぁ」なんて思うものがあれば応募してほしい。例えば、キャプコマのテレカとか、ツインビーのカンペン、春麗のふろしきなんていうのもいいぞ。欲しいと思うものがあったら、どんどん書いてくれ。もし企画が採用された人には抽選で素敵なプレゼントをさしあげよう。

キリトリ線

◆ GAMEST ◆ 4月号プレゼント◆

◆100ページのゲーメスト4月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（4月号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

こんなグッズが欲しいな 係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　　）	

☆敵キャラ一覧表

名称	攻撃（力）	特徴
ウーキー （耐久力30）	①：左ストレート（9） ②：簡易連続技（右ジャブ→左ストレート→右アッパー） ③：わき腹蹴り（左足）(9)　(9+9+9=27)	このゲームの中では最も弱い敵です。 移動スピードはプレイヤーより遅く、頭もあまり良くありません。 唯一ロボットに乗ることができる兵士です。
エディ（36）	①：左ストレート（10） ②：わき腹蹴り（左足）（10） ③：横飛び蹴り（右足）（10）	ウーキーより強い兵士で、色は紫色です。 プレイヤーに近づき、蹴り・殴り攻撃と少し離れて飛び蹴りをします。
ディック（25）	①ピストル攻撃 （7） ②：マシンガン連射 （7） ③：ロケットランチャー攻撃 （14）	武器を使って攻撃をしてきます。色は青色です。 プレイヤーから少し離れたところから攻撃してきます。
コジロウ（32）	①：連続技A（右フック→左ストレート）（9+9=18） ②：連続技B（右フック→左ストレート→右アッパー→左回し蹴り） （9+9+11+11=40）	忍者は他のザコと比べて動きが速く、ジャンプ力があります。色は赤色です。 小走りとジャンプで移動します。
ハンゾウ（28）	①：手裏剣しゃがみ投げ（9） ②：手裏剣ジャンプ投げ（9） ③：煙玉しゃがみ投げ（放物線を描いて飛ぶ）(11) ④：煙玉ジャンプ投げ （11）	忍者独特の武器を使って攻撃してきます。色は青色です。 武器は手裏剣と煙玉です。
サスケ（38）	①：刀振り下ろし （10） ②：刀突き（10） ③：ジャンプ刀振り下ろし （12） ④：ジャンプ刀突き刺し（プレイヤーの頭上から）(12)	刀を使って攻撃してきます。色は緑色です。 刀を使っての攻撃のみで、素手による攻撃ができません。
マービン（52）	①：火吹き（手に持ったガソリンの瓶を口に当てて火を吹きます）（10） ②：体当たり （15）	火炎と体当たりで攻撃してきます。足を空回りさせながら歩行するのが特徴です。集団で登場する時は、倒すとアイテムを落とすことがあります。
スキップ（42） ソニー（72）	①：ナイフ突き刺し （9） ②：ナイフ回し斬り （12） ③：ナイフ投げ （12）	ナイフで攻撃をしてきます。遠距離ではナイフを投げ、近距離ではナイフで突いてきます。
サムソン（36） オルガノ（56）	①：ハンマーナックル （10） ②：ジャンピングハンマーナックル （10） ③：パイルドライバー （12） ④：ブレーンバスター （12） ⑤：殴り（9）	プロレス技を使って攻撃してきます。ザコ敵の中では、唯一投げ技を使います。
キャロル（40） ブレンダ（65）	①：電極突き刺し（体から電気を発生させ敵に流し込む）(14) ②：電極地面刺し（地面に電極を突き刺し、あたりの敵を感電させる）(14)	手に持った電極で相手をしびれさせます。 体から電気を発生させて敵に流したり、地面に電気を流したりしてきます。
マーディア（65）	①：つかみひざ蹴り（11） ②：つかみ投げ飛ばし（17） ③：溶解液飛ばし（13）	攻撃時に顔が鬼のようになる筋肉質の女。 つかみ攻撃と口から吐く溶解液で攻撃してきます。
ムサシ（65）	①：上段斬り （12） ②：横回し斬り（10） ③：突き飛ばし（14）	動作はのろいが威圧感のある敵です。怒るとすさまじい勢いで攻撃してきます。 刀を大振りして攻撃します。鎧でプレイヤーの攻撃をかわします。
ズィー （80）	①：右手ツメ刺し （11） ②：左手ツメ刺し （20） ③：右手ツメ伸ばし （22）	移動速度が速くスピード感のある敵です。 編隊を組んで攻撃してくることもあり、それらを倒すとアイテムを落とします。
パンチロボット ファイアーロボット フリーズロボット （70）	共通攻撃…… ①：体当たり（19） ②：ジャンプアタック（ジャンプして敵を踏みつぶす）(19) 機体別攻撃…… パンチ：パンチ攻撃、つかみ投げ（14、19） ファイアー：火炎放射（敵を焼きつくす）(19) フリーズ：冷凍液放出（敵を凍らせる）(19)	ウーキーが操縦している2足歩行ロボットです。 プレイヤーは操縦している敵兵士をたたき落とすことで、このロボットを奪い取り操縦することができます。 攻撃はそれぞれのロボットによって違います。

◇サムソン(SAMSON＝黒)・オルガノ(ORGANO＝赤)

彼らもまた、犯罪超人になる前の普通の人間である。
小さい時から生活を虐げられ、暴力行為に走ってしまった。
そのためか知能は低く、無差別に戦いの相手を求めているところをジェノサイドに拾われたのである。
ただ攻撃することしか考えずに突っ込んで来るため、防御があまいのが欠点である。

◇キャロル(CAROL＝ピンクの髪)・ブレンダ(BRENDA＝ブロンドの髪)

彼女らは、犯罪超人の中のエリートである。
女であることを利用して敵を油断させ、いきなり電撃を浴びせてくる。
体内で電気を発生させるので電気には耐性があるが、キャプテンの繰り出す「キャプテン コレダー」とは極性が違うため体がショートしてしまうのだ。

◇マーディア(MARDIA)

彼女らは、通常その素顔をさらすことはないが、攻撃時には長い髪に隠された鬼のような形相を覗かせる。
女の姿をしてはいるが、その筋力は常人の10倍はあるといわれている。
体内で常に溶解液を生成しており、それはジェネティーのナイフから検出された特殊な液体を元にジェノサイドが作り上げた物である。

◇ムサシ(MUSASHI)

彼らは背中に突き刺さった矢から太陽エネルギーを吸収し生きている。
身につけた鎧は、防御力は高いが重たいのが欠点である。
倒されても倒されても起き上がるタフネスであり、キャプテンたちも手をやいている。

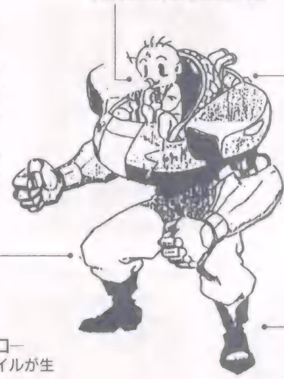
◇ズィー(Z)

彼らは人間からほど遠い姿をしている犯罪超人の中でも特に異質な存在である。
長く伸びたツメは鋼鉄をも切り裂くことができる超物質で作られている。
大きく後ろに伸びた頭は、敵を正確に捕らえ攻撃するためのコンピュータが内蔵されており、その性能は、既存のコンピュータをはるかに上回っているのだ。

◇パンチロボット(PUNCH＝緑)・ファイアーロボット(FIRE＝赤)・フリーズロボット(FREEZE＝青)

ウーキーの攻撃力のなさをカバーするために開発された物で、操縦はいたって簡単である。他の兵士が乗り込もうとしないのは、自分に対する自信の現れであろうか。
単なる兵器に過ぎないため、敵味方関係なしに乗り込めるのは ジェノサイドの設計ミスといえるだろう。

フーバー HOOVER



○特徴：優れた知能を持った赤ちゃんで、彼が自ら作ったロボットに乗って戦う。
彼のロボットは、強大なパワーだけではなく機敏に動けることが自慢である。
必殺技は、「ニークラッシュ・ミサイル」。
ロボットのひざからミサイルを出し、敵を打ち倒す。ミサイルはロボットの中で常に生産されている。
ダッシュ技は、「ローリング・パンチ」と「エルボー・ドロップ」。
ローリング・パンチは絶大な威力を持ったパンチ。エルボー・ドロップはジャンプしてエルボーにより敵を殴り倒してしまう。
敵をつかんで、ひざ蹴りやパイルドライバー、投げ飛ばしができる。

翔(ショウ) SHO



○特徴：忍者の使い手で、武神流忍法の継承者でもある。
彼の武器、日本刀は優れた切れ味を誇り、敵を真っ二つに切り裂いてしまう。
必殺技は「スモーク・ボム」。身体の周りに煙幕を張り、その爆発を利用して敵を倒す。
ダッシュ技は、「居合突き」と「上段ジャンプ斬り」。
居合突きは複数の敵を突き刺し、上段ジャンプ斬りはジャンプして上段から敵を斬りさく。
敵をつかんで、腹殴りや背負い投げ、巴投げができる。



©ビデオシステム

'91シーズンもセナのチャンプで幕を降ろしたF-1。セナを最後まで追い込んだマンセル、パトレーゼ、そして先季で引退した中嶋、などの走りが擬似体験できるぞ!!

スーパーフォーミュラの続編

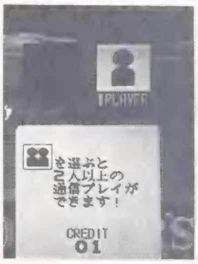
89年に発売されたスーパーフォーミュラの続編ともいえる「F-1GRAND PRIX」。もう、昨年の11月ごろからお店に入荷しているのでプレイした人も多いことだろう。

そこで、プレイしてみて気がつくのがチームやドライバーの名前。すべて実名だよね。

そう、このゲームは「F-1グランプリ中継」のフジテレビオフィシャル、FOCA(F-1製造者協会)公認だからである。今まで山のようにあったF-1ゲームの中でも初の試みだそうです。



フジと同じタイトル画面。



2Pは、もう1コイン必要。


好きなチームは?(性能差なし)

前作とまったく同じ操作方法

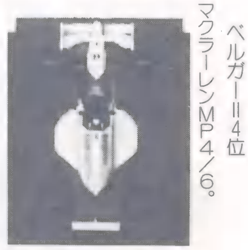
2方向レバーで前輪の左右、Aボタンがブレーキ、Bボタンがアクセル。本物のF-1にあるシフトチエンジはなく、フルオートマチックなので初心者でも楽しめるぞ。

全6チーム12名のドライバー

今回はトップ4チームのほかに日本人ドライバーの所属する2チームが選べる。

マクラーレン・ホンダ

○シャシー(車体)=マクラーレンMP4/6
○エンジンユニット=ホンダV12/RA121E
○タイヤ=グッドイヤー
○1stドライバー=アイルトン・セナ
○2ndドライバー=ゲルハルト・ベルガー
○90年度成績
チーム=コンストラクターズチャンピオン
セナ=ワールドチャンピオン(1位)
ベルガー=4位


マクラーレンMP4/6。




セナに隠れているが…ベルガー。

91シーズンはセナの開幕4連勝で始まり、このままセナとマクラーレンのチャンピオン決定か、と騒がれたが世の中そんなに甘くなかった。フェラーリの不調に助けられたが、予想しなかったウィリアムズの台頭で思わぬ苦戦を強いられる。

スクーデリア・フェラーリ

○シャシー(車体)=フェラーリ643
○エンジンユニット=フェラーリV12/291
○タイヤ=グッドイヤー
○1stドライバー=アラン・プロスト
○2ndドライバー=ジャン・アレジ
○90年度成績
チーム=2位
プロスト=2位
アレジ=9位(ティレル)


前部の空力を見直した643。


90年セナを苦しめたプロスト。


ティレルから移籍のアレジ。

90年の勢いはどこへやら、すっかり元気のないフェラーリ。勝ち始めると波に乗るが一度外しはじめると地の底へ落ちてしまう。またフェラーリにはティフォシと呼ばれる熱狂的なファンがいて、イタリアでは何がなんでもフェラーリ、だそうだ。持病の「お家騒動」がなければ異様に強いそうだが…。

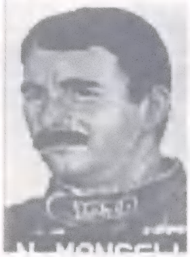
ウィリアムズ・ルノー

○シャシー(車体)=ウィリアムズFW-14
○エンジンユニット=ルノー

V10／RS－3
○タイヤ＝グッドイヤー
○1stドライバー＝ナイジェル・マンセル
○2ndドライバー＝リカルド・パトレーゼ
○90年度成績
チーム＝4位
マンセル＝5位（フェラーリ）
パトレーゼ＝7位



空力マシン、FW－14。



引退を撤回して挑むマンセル。



GP最多出場記録者パトレーゼ。

ニューマシンFW－14の存在でついに復活のウィリアムズ。91シーズン終了時には、今季のベストマシンといわれるほどになる。そのマシンにプラスして、フェラーリから引退宣言を撤回して舞い戻ってきたマンセルの加入も大きい。「勝てるマシンさえあれば、チャンピオンを取れる」と豪語したが、後々それを証明する走りを見せることになる。

ベネトン・フォード

○シャシー＝ベネトンB191
○エンジンユニット＝フォードV8／HB
○タイヤ＝ピレリ
○1stドライバー＝ネルソン・ピケ
○2ndドライバー＝ロベルト・モレノ



バーナードの最新作B－191。



過去3度王者となったピケ。



90年日本GP1、2のモレノ。

○90年度成績
チーム＝3位
ピケ＝3位
モレノ＝10位

第3戦から、天才デザイナーのジョン・バーナードの手によるニューマシン、B191をデビューさせるが、バーナードの離脱によりマシンの熟成が大幅に遅れてしまう。

90年の最後の2戦である、日本とオーストラリアで連続して1・2フィニッシュして以来、まったくツキから見離されてしまったようだ。

ティレル・ホンダ

○シャシー（車体）＝ティレル020
○エンジンユニット＝ホンダV10／RA101E
○タイヤ＝ピレリ
○1stドライバー＝中嶋悟
○2ndドライバー＝ステファノ・モデナ
○90年度成績
チーム＝5位
中嶋＝15位
モデナ＝16位（ブラバム）



今年はホンダV10、020。



日本人初フルエントリー中嶋。

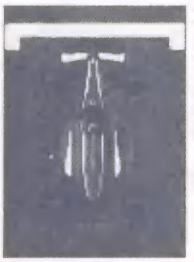


暗いイタリアン、モデナ。

90年、斬新的なフロントノーズのアンヘドラルウィングを装備して暴れ回った019に、91年は90年度のチャンピオンエンジン、ホンダV10を搭載することが決まり、誰もがトップチームの仲間入りを果たすと思っていた。が、レギュレーション（規則）の変更によるフロントウィングの縮小に始まって、空力担当のジャン・クロード・ミジョーをフェラーリに、テクニカルディレクターのハーベイ・ポストレスウエイトをメルセデスベンツに引き抜かれたり、中嶋が今季限りでの引退を表明したりと失意のシーズンを過ごす。ただ最大の失敗は、エンジンがV8からV10へ移行するのにバランスをとることができなかったことだと言われる。1＋1は必ず2になるとは言えないことを証明してしまった。

ラルース・ローラ

○シャシー（車体）＝LC91
○エンジンユニット＝コスワースV8／DFR
○タイヤ＝グッドイヤー
○1stドライバー＝エリック・ベルナール
○2ndドライバー＝鈴木亜久里
○90年度成績



エンジンが苦しいLC91。



隠れファンも多い、ベルナール。



90年日本GP3位の亜久里。

チーム＝ー（レギュレーション違反のため、ポイントはく奪）
ベルナール＝13位
亜久里＝12位

90年日本GPで、鈴木亜久里の3位入賞で調子が上向いてきたように見えたが、シーズンオフ中にチームのポイントをはく奪されたり（マシンの製造メーカー名がエントリー名に入っていないため規則違反と見られた）、ランボルギーニエンジンを手離したりと運がない。とにかく91年はガマンの年。

本物と同じ16コース

1年に16戦あるF－1グランプリ同様、ゲームでも16コース用意されている。

ゲームのモードは2種類ある。1つのコースだけ選んで予選～本選（5周）するフリーランモードと、全16戦をテの4戦に分けて（A、B、C、D）1戦＝3周×4戦で世界選手権を争う、ワールドグランプリモードである。

フリーランモードは、規定タイム以内に完走すれば、1位10点～6位1点のドライバーズポイントが与えられる。またワールドグランプリモードは毎戦3位以内に入らないとその場でゲームオーバー。ワールドグランプリモードは、各最終ラウンドの4面のみ周回が4周で争われる（オールクリア時、最高40ポイント～最低16ポイント）。

とりあえずAから始めるといい。





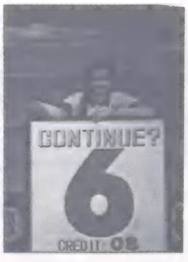
タイムアタック開始!!



乗りに乗るマンセル、優勝!



コンチをあおるお姉さん…。



ちょっとコマーシャル。エンジン音は必聴!!



紹介が大幅に遅れてしまいましたが、攻略は来月（Aコース）から始めるぞ。内容的にはワールドチャンピオンを取れるような走り方を主に進める予定なので、楽しみに待っていてくれ。

コマ送り攻略で動きを覚えよう!

ハチャメチャファイター

ガンガン攻略をすすめたいところだが、完璧に、そして安全に先にすすむため、じっくりといくことにした。今回は5面だ。弾の誘導をすると、すごく楽に抜けられるようになるので、できるようになろう。

ずるずる

ガマンのステージ

5面は、攻撃の種類は少ないが、何回もくり返されるので、たとえ同じ敵でも性格が違うのに出会うと苦しい展開になる。

単純な攻撃だが、敵も全力で向かってくるので、少しでも不利な状況をつくると、死につながるといっていいだろう。

先のことを考えると、びっくを残して（6面に入ったところで5発は欲しい）いかなければならないので、5面はガマンの面になるのだ。いかに安全に確実に抜けるかがポイントだ。

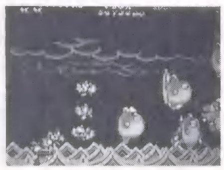
今回の攻略では敵の出現を覚えた上で、敵の弾をギリギリまで引きつけることにより誘導、有利に展開することが目標なのでがんばってほしい。

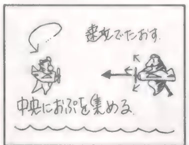
それでは、始めましょう。

5面前半

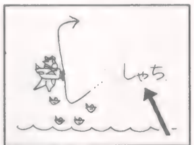
おぷしょんをしっかり張り、ザコを逃がさないようにする。しゃちの出現を覚え、ゆっくり動いていてギリギリまで弾を誘導していけるようにしよう。

スタートしたらおぷしょんをきれいに張ろう。





高速でくるしゃちが8頭。矢印のように少しずつ動き、弾を誘導しながら逃げよう。



次のしゃちにそなえ、下へ降り、おぷしょんを張りにいこう。

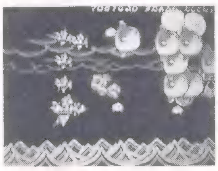


おそいしゃちが8頭。弾をひきつけて動くようにしよう。



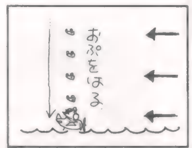
高速のいのししがくる。中央付近で連射していよう。12頭でる。

なまけものを逃がさないようにおぷしょんを張ろう。フルーツは取りにいかないこと。

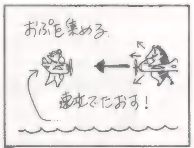




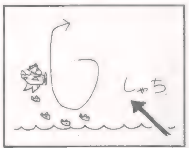
おそいしゃちが8頭。押されないようにしよう。



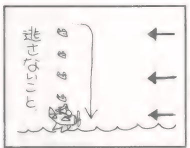
またなまけもの。1頭でも逃がすと高速の弾がぶっとんでくるので、絶対逃がさないこと。



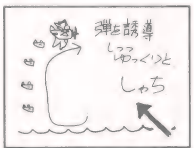
そして高速いのしし。前に出すぎないこと。



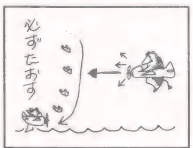
高速しゃち8頭。押されても弾の間を抜け、下に切りかえせるようにしよう。



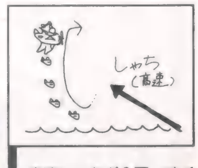
なまけもの。12頭でるぞ。



おそいしゃち8頭。こうくり返されると次の敵がわからなくなることも。暗記しよう。



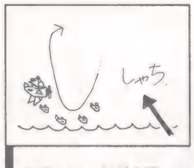
またしても高速いのしし。気をつけよう。



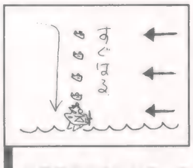
高速しゃちが8頭。すぐおぷしょんを張れるようにすること。

押されないように動いていく。

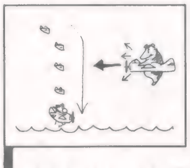




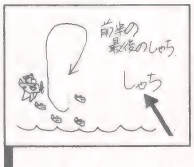
おそいしゃちが8頭。もう終わりかな…まだまだだよん。



4回目のなまけもの。12頭でる。



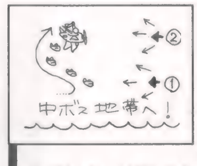
すぐ高速いのししがくるぞ。



これが最後のしゃち8頭だ。気を抜くひまもなくすぐに中ボス地帯に入るぞ!

5面中ボス

中ボスといっても、アイテム持ちのいのししが10頭というもの。でもあまく見ちゃいけない。出現を覚え、びっくなしで抜けられるようにする。



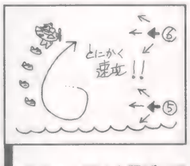
中ボスとは、いのししの大群のこと。一見弱そうだが、これがまた大量の弾をはくのだ。



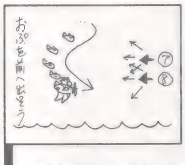
とにかく出る場所と、出る順を覚えること。それにより早く壊せるし、よけも楽になる。

3WAYでバンバン撃ってくる。その間をスス～ッとよけていく。大変なのだ。

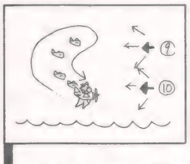




今度は上下に1頭ずつでる。



2頭が近い場合、とくに弾よけに注意したい。

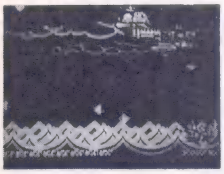


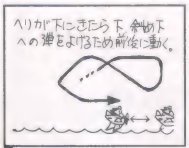
この2頭がでて中ボス終了。びっくは、危険になったら使うほうがいいだろう。

5面後半

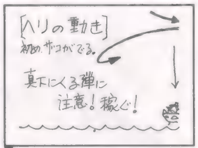
後半は、ヘリの連続になる。出現場所、動きはすでに4面まででわかっているので、あとは、弾の速さに慣れること、稼ぐことだ。

1回目の右下。1回ヘリの下に逃げる。

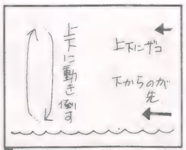




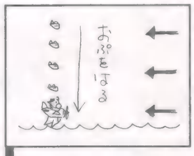
1面の中ボスと同じ動きをする。ただしヘリのみ。ある程度ザコを撃ったら稼ぎに入るぞ。



右上にヘリ。1回外へ消える。とりあえず、ザコを撃ちつづけよう。

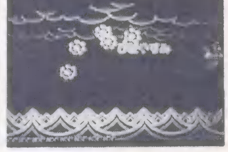


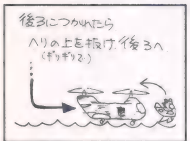
下⇨上⇨下…とザコが順に計16匹でる。上下に動いて速攻で壊すようにする。



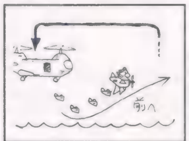
後半に入る。なまけものが12頭でる。

稼ぐ！ギリギリまでね。そしたら取りにいく。



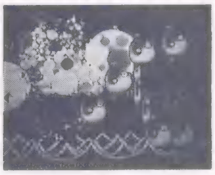


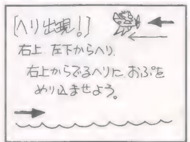
左下⇨右へ。ヘリの正面で稼ぐ。



残るヘリは壊さず、稼ぐ。画面の前へいこう。

必死に連射し、右上からのヘリを左上から降りてきたところで壊せるようにする。もちろんおぷしょんをめり込ませてだぞ。

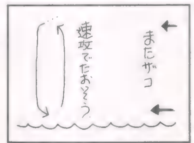




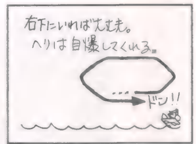
4面の中ボスと同じヘリ。右上、左下からでる。右上からでるヘリを待とう。

2面の中ボスと同じヘリがでる。こいつは速攻で壊しにいく。このあとは、上下によけるだけ。





次のヘリの前衛のザコが上下にでる。

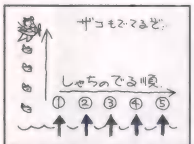


右下で稼ぐが、右下にヘリがくるときがポイント。2カ所からくる弾の死角に入ること。

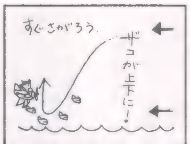
5面ボス

さあボスだ！ 2面のボスと同じなのだがかなり気合を入れて攻撃をしかけてくるぞ。

どう対処するか、あまりに硬いのと、ボスに近づけないことから、びっぐを2発使うパターンで攻めてみよう。

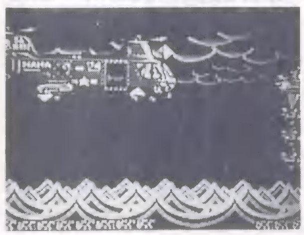


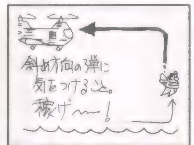
一番後ろでおぷしょんを張る。自機を上にしないとしゃちにぶつかるぞ。しゃちは5頭。



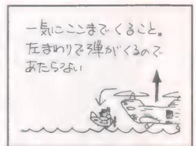
上下にザコ。前にでると次にでる下からのしゃちに対応できなくなるので注意すること。

これだ。ヘリの正面にいれば大丈夫だぞ。



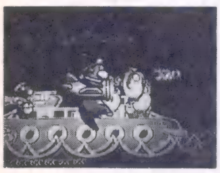


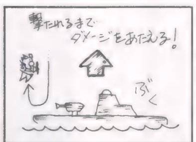
右上⇨左上⇨下へ。このときに撃たれる右下への弾は、右下にいると当たるのでよける。



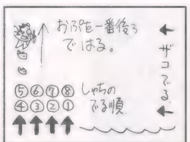
右下⇨上へ。このとき矢印のように動き、ヘリの後ろへまわる。

写真Ⓐ
ボスの高さで左右に動き、ダメージを与える。

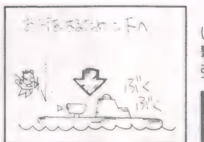




艦が浮上！このようにおぷしょんを張り、少しでもボスに弾が当たるようにする。貝に撃たれたらびっぐを使い、ボスへ突進！ 図Ⓑ



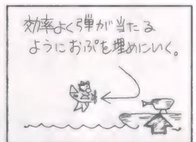
左下の海からしゃちが8頭。自機を上にし、一番後ろで張る。ザコの弾は小さくよける。



ここで1回もぐる。すぐおぷしょんを張ろう。

いっぱいに近づいたとき、貝を撃ってくる。フッと下へよける。弾が高速なので注意！

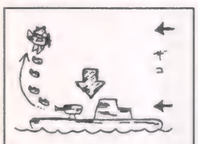




艦が後ろへ。ボスに弾を当てつつ小さく上下によけて貝をよける。

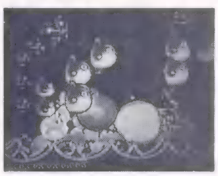
2面と同じだが、パワーアップしたこれが5面のボスだ。艦にいる3匹のボスを狙うぞ。

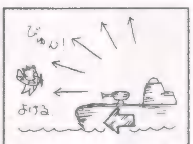




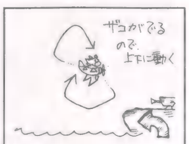
倒せなかったときは上へ逃げる。もぐったらすぐ後ろにいき、おぷしょんを張りにいく。

ボスにつっ込み、撃ち込む。連射が速いとここでボスを倒せる。がんばろう！

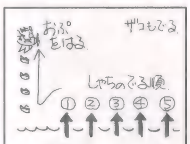




ボスの高さに合わせ、前後に動き、ザコの弾をよける。貝攻撃が始まったら、小さく上下によけ、2回目あたりでびっぐを使用する。



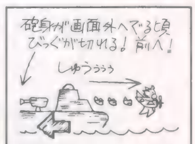
右下から浮上！ザコの弾をよけつつ、ボスの高さに合わせ、ダメージを与える。



艦がもぐるとすぐしゃち。おぷしょんを張る。

もぐる前に貝を撃ってくる。撃った瞬間、スッと上か下に少し動き貝をよける。





艦の大砲が左画面についたころ、びっぐが切れるので前へいくこと。
図Ⓒ

今後はいかなる攻略か

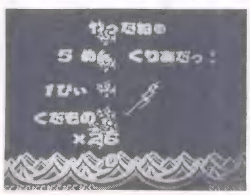
次の面、6面が1周する上で一番ネックになっている。ここを確実に抜けられるようになることが、このゲームを極めたことにもつながるであろう。

さて次回であるが、予定としては、1面から4面までをふりかえってみようと思う。ページがとれれば、6面にも触れてみたいが……。

1面から4面までだが、もう少し稼ぎに関してつきつめてみたい。

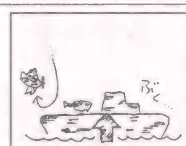
それでは以後この攻略をお楽しみにしててくださいませませ！

クリア。フルーツは気合を入れて取りにいかないと数多くは取れない。逆に100万点ボーナスを狙うというのも、腕に自信がないと不可能だろう。ここは1つ安全にいこうね。

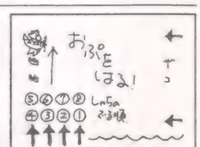




写真Ⓐにもどる。3回びっぐを使えば倒せるはず。これで倒せない場合は、以後、図Ⓒへ。



図Ⓑにもどる。これで倒せればびっぐを1つ得できるのだが、どうかな。



一番後ろで張れれば、問題なく抜けられる。

いかに抜けるか!残り2ステージ!

サンダーブラスター

THUNDER BLASTER

最難関の5面を越えたあと、次に待っているのは、敵の出現ポイントと、地形だ！

C.I.Z

STAGE 6

6面の展開は、前半が海上での戦闘、中盤からは陸上に移り、地上と空中からの攻撃を受ける。そしてボスへ。

前半の海上でのポイントはまず大型艦の出現場所と順番を覚えること。

まず戦艦が左上から。真正面で待つ。左下からザコもくるので、あまり上へいかずに連射。

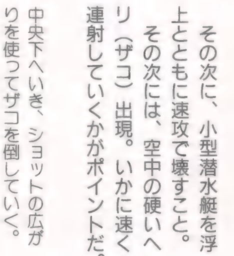


左のを壊したら次は右から。真正面に入って、ある程度撃ったらサンダーボールを使い、その中へ入り、砲台を壊しにいく。

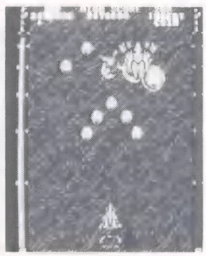


その次に、小型潜水艇を浮上とともに速攻で壊すこと。

その次には、空中の硬いヘリ（ザコ）出現。いかに速く連射していくかがポイントだ。



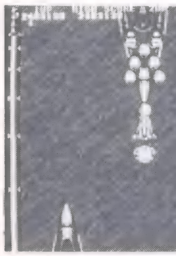
中央下へいき、ショットの広がりを使ってザコを倒していく。



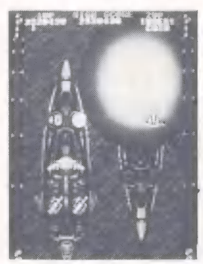
中央にいればこの2機にぶつからない。ショットの広がりを利用し、速攻で壊そう。



今度は右上を左下から同時に戦艦が出現する。まず右からだ。正面に入って連射をしよう。



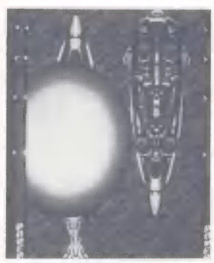
自分のショットがボール以外だと壊せないこともあるので、そのときはサンダーボールだ。



中盤に入ると、地上物に重点をおいて攻撃。

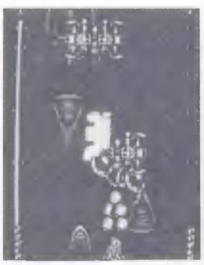
とくに大型砲台に注意。

砲台からの弾に気をつけ、左の戦艦の正面へ。ショットが復活したらサンダーボール使用！



飛行機と、戦車による交互出現ポイントでは、リズミカルに左右に動き、サンダーボール使用により、優位に戦闘を展開しよう。

戦艦を壊したら下へ。すると左右から大型機。レバーを下に入れ弾をかくし、正面に入れば、速攻で壊せるぞ。



後半からボスへは、硬いものが続出するので、サンダーボールを使う使わないをはっきりさせた戦略が必要だ。

堅いザコヘリに加え、また戦艦。ある程度艦が出るまでサンダーボールは使わないこと。海中には、小型潜水艇がいる。浮上すると、四方八方に弾を撃つので、浮上と同時に壊せるようにすること。



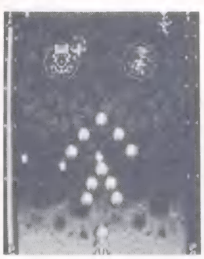
ボスは、一見複雑に見える攻撃をしてくるが、自分の武器をレーザーに変えることにより、前後によけることだけで、倒すことが可能になる。



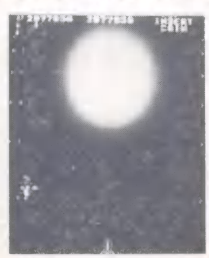
まだザコヘリは出現する。そこに橋が見えてくる。橋上には砲台があるので、弾に注意し左右に動きつつ壊そう。



左右に砲台。弾を誘導し、下で左右によけて壊していく。右にでる小型潜水艇に注意！



大型砲台2つ。中央下で、砲台とザコの弾をよけつつ壊していく。



たてに2列、砲台が並んでいるところ。大きく左右に動けば、サンダーボールを使わずに抜けられるぞ。



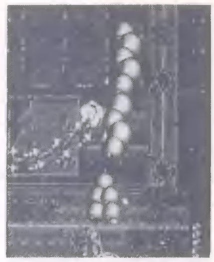
砲台群のあと。下から大型機2つ。1回弾をよけたらサンダーボールを使い、2機が上へくるのを待ち、安全に下へ抜けよう。



一番下でバリバリ撃っていればかなり楽に進めるところだ。レーザーが見にくくなるので気をつけること。



森林から街へ。左、右、左、右…と敵機がくる。これにあわせて、両端から戦車もくる。敵機⇩戦車⇩右へ⇩敵機⇩戦車⇩左へと、下で左右に動いていてすすんでいく。



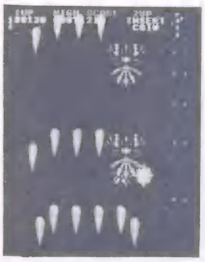
左右に走る太い道路が消えかかるころ、左からザコがドドーッとでる。右側の戦車を壊したら、少しずつ左へ動き、ザコを抑え込むこと。



上に大型砲台が見えそうになったとき、サンダーボール使用。やや左目で使うと、2つの砲台をまき込む。そして撃ち込みにいくこと。でないと壊せないので。



連射に自信のない人は、ここは早めにサンダーボールを使って安全に抜けよう。壊す人は中心を狙うこと。弾に気をつけろ。



リング弾を撃つやつ。右に並ぶが、その下にいくと、ザコが下からくるので、中央下で撃つようにする。



ボスへ。手前でレーザーのアイテムがでるのでとる。まずたてのラインをあわせる。写真のように、右のやつの真下に入る。連なる弾はレーザーで消せるので、ここでの問題は、バラまく弾。でもこの弾、2回に1回しか狙ってこないので、このたてのラインで上下によけるだけでいいのだ。右側を壊したら、左の真下に入って同じように上下によけて壊せばいいのだ。これで6面終了!

出現を覚えてしまえば、死ぬ確率は激減するはず。

復活に関しても、通常のショットでも十分対応できる。ただボスだけは、レーザーでないと押されるので、手前で変える必要があるぞ。

STAGE 7

さあ最終面だ。

この面は、初めから終わりまで、熱い展開!気を抜かずに進まなければならんぞ。

さあ7面。画面上半分に集中。レーザーのアイテムが出たらとり、少し下がり、リング弾野郎を待とう。出たら中央で撃ち込む。





すぐ下へいき、写真の位置へ。すると両端から4台ずつ戦車!弾を撃ったら左下へずれる。

全体を通して、地上からの攻撃が中心。

前半では、両側から一斉に出現する戦車とか、嵐のように降ってくるレーザーの攻撃を受ける。

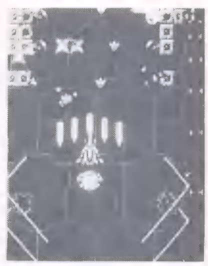
攻撃を受けない場所を移動しながら攻撃していくところである。



弾は右横を抜ける。レーザーで7台このとき壊せる。しかし右下だけ残るので、弾を撃ったら右下へいく。弾が頭にかするが死なない。



右下でしばらく上からレーザーの雨をしのぐ。やんだら画面中央よりやや上へ。



凸の壁についているレーザー砲台をレーザーの曲がりを利用し、すべて壊しながらすすむ。ここでボンバーを使うのもいい。



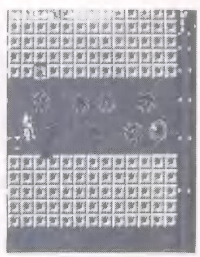
少しすすむと回転砲台。2本レーザーが当たるようにしよう。



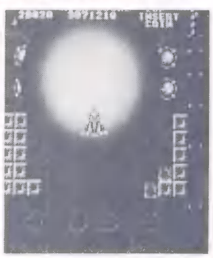
地上には砲台。下からは2機ずつザコがくる。ド真ん中の下にいればザコの間に入れて楽になるのだが、そのあわせがつらいので、2回ほど下からザコがきたところでサンダーボールを使い、逃げてしまおう。

中盤には、新たな防御システムが存在し、頭を悩ませる。どんなシステムか、それは、床が上昇してきて、空間を閉鎖しようというもの。

空間がなくなるということは、そう、居場所がなくなるということ。これに対処するには、サンダーボールを使用して空間をつくるようにする。タイミングが重要だぞ。



すると、ボーッと床が見えてくる。完全に現れる前に、その床のないところへ逃げる。でないとつぶされるぞ。

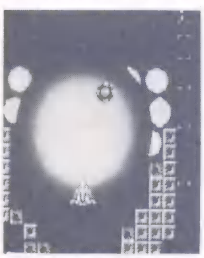


床が現れないところには、砲台がいっぱいある。床を消してから撃つのでは、ちょっと弾よけがつらいので、サンダーボールで一掃してしまおう。

後半へ入ると、最終ボス手前ということもあって、激しい攻防が展開される。



暗い海上へでる。硬いザコに、レーザー砲台。ザコは逃さず壊すこと。少しするとまた床が現れるので、注意すること。



完全に床が出たあと、少しすすむとまた砲台群。ここもサンダーボールで一掃だ!

レーザーの嵐。大型の敵など、頭が痛くなる思いだ。



中央上に大型砲台。真下より少しラインをずらし、弾があたらない位置で撃つ。すると両側から大型機が出現。



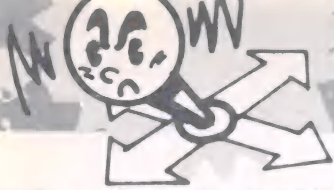
大型機は、中央にくるので、そのまま下で連射していよう。このあとすぐザコが両側からでるぞ!



ザコは出現と同時に弾を撃ってくるので、左へ逃げる。



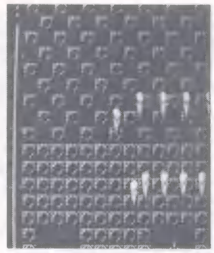
大型砲台がたてに3つ並んだところでまた床が出現。大型砲台の壊れたところにいかないとつぶされるぞ!次の展開のために、



上から2つ目の空間に入れるようにしたいところだ。



床地帯を抜けたところの先には、左右に2台の大型砲台が。サンダーボールを使い、両方を壊しにいく。



するとまた床が現れる。ここでさっきの大型砲台を2つ壊していることが役に立つのだ。安全になるし、居場所もできるからだ。



いったん床が消える。とりあえずショットを連射していること。しばらくするとまた床が現れる。今度は壊す砲台がない！完全に現れる前にサンダーボールを使用し、自ら居場所をつくらなければならない。



そして砲台。左右に動いて弾を誘導しつつ壊すこと。



床地帯を抜けると、レーザー地帯までは空中のザコが相手だ。中央下で小さくよけているようにしよう。



レーザーが見えだし思ったらサンダーボール。このときあまり上にいないようにすること。そうしないといきなりレーザーに当たるので。

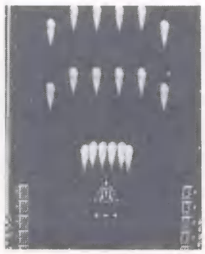


サンダーボールがまわっているうちに、高さをあわせよう。高さは、横のショットのゲージ、5段階目の印あたりだ。この高さで連射をしていれば、レーザーの砲台も安全に壊せるのだ。



レーザー地帯を抜けると、リング弾野郎。真ん中やや上で待ち、リングをもらさないように下がりながら撃とう。

写真で判断してほしいのだが、ある背景がショットゲージの1段階の半分ぐらいにきたとき、何もない上の空間にサンダーボールを撃つ。すると硬い敵が直後に現れる。



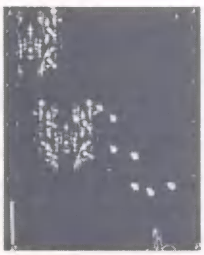
現れてからだと、その敵がサンダーボールの外にでてしまい、壊せなくなるからだ。壊すのは右のみ。中心を撃つ。



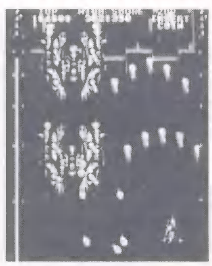
左上にもう一台出現。弾を撃ってくる。弾を誘導するため右端へ。



撃ってきたら左へよけ、次の弾の誘導をする。

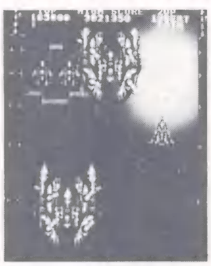


次の弾がきたら右端を通り上へ。上へいきながらサンダーボール使用。遅れると下からのザコ（横一列）に当たり、下でまわるので気をつけること。



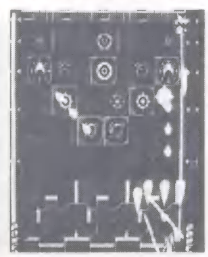
そしてボスへ。まだ最終ボスを見たことのない人は、きっとびっくりするのではないかな。

上でまわせば、右へいく敵を壊すことができる。そのあと、ザコが4匹でる。4種のショットのアイテムがでるので壊す。一番左端のやつが、黄緑のあの一番連射のきついやつだ。それをとろう。さあ最終面ボスの登場だ。



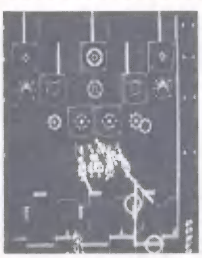
とんでもないボスである。逆にいうと、これがボスなのか、という感じだ。慣れればなんとか……

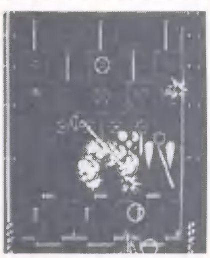
ボスは、シャッターの移動により、2種の攻撃をしてくる。1つ目は、レーザー中心、2つ目は、ミサイル中心。1つ目は、両端の下にいれば死ぬことはないが、包まれる弾だけはよけられない。その弾は、等間隔で撃ってくるので、1、2、3でくる場合、2でよけに入れば楽によけられるようになる。そのときレーザーの間に入らなければならないけどね。包む弾を2回撃たれるときにサンダーボールを使えば、シャッターが動くときに切れるので、さらに楽しくなるぞ。

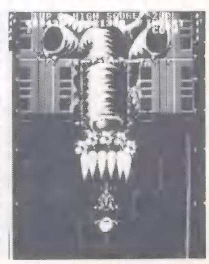




2つ目の攻撃に入ると、リングレーザーにホーミング弾。中央下で左右にリングレーザーをよけ、ドーッと発射されるホーミングも撃つ。中央下で小さく円を描くようによけるといい。2回目のホーミングが発射されたときにサンダーボールを使うと、シャッターが動いたときに切れるので、これもまた楽になるぞ。そして1つ目の攻撃にもどる。これのくり返しだ。1つずつ砲台を壊していき、全部壊せばいいのだ。







そしてこれが本体。これを壊すと……クリアなのだ。バンザーイ!!

連付き、連なしは大きく違うぞ

このゲーム、連付き、連なしで大きくゲームが変わる。何の苦もなく、通常のショットでバリバリと連付きで突き進むものと、弾数で負ける連なしで、各ショットのいいところを使い、有利に展開するのとでは、全然ゲームが違ってくるのだ。

特に5面。

連付きでは、何の苦もなく抜けられるのだ。

今回のこのゲームにおいて、発売後、各ゲーセンがどのような対応をみせるか楽しみにしていたが、このゲームを理解してもらえるゲーセンも少なからずあったようだ。

中には、このゲームには連射装置はつけませんなんてゲーセンも！

うーむ、まだまだ硬派なゲーセンが残っているようで、とても安心しました。

なんでもかんでも連付きにすればというような（全国トップをとるためであっても）今、このサンダーブラスターによって、ゲーセンの、ゲームの良し悪しを見極める力をもっているかどうかを判断できるのではないでしょうか。

発売されてから2カ月以上たっているので、クリアした人も多いと思う。この攻略も今回で最終ボスまでやってしまうぞ。

キャプテンアメリカ and the アベンジャーズ

KAL

さて今回は3面から入っていこうと思う。

が、その前に、先月号、先々月号を読んでいない人のために、全面を通して常に意識していなければならないポイントを書いておこう。

心得

①無闇に飛び道具攻撃をしない。
②ノーマルザコしかいないところではタックル（ダッシュアタック）を多用する。
③ビジョンとアイアンマンはロングジャンプからの光線攻撃も多用する。
④物を持ち上げたら、ザコにはダッシュ投げ（ダッシュ中に投げ）、ボスには普通投げ。
⑤対ボス戦では、焦らずじっくり時間をかけて戦うこと。

以上のことは、文中で特に指示されてなくても、"基本的にとっておくべき対処法"として自分で処理するように。では。

3rd. 深海からの挑戦状

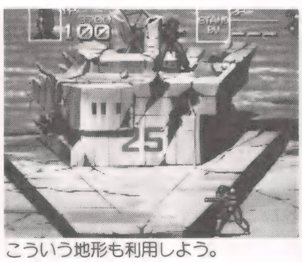
背景の海面が美しい3面。スタート直後に出現するのは空中ザコ（少しの間空中に浮かんだあと跳び蹴りをしてくる）1人と撃ち返しザコ（接近すると素早く殴ってくる）1人、それにレーザーザコ1人だ。


大胆に行動するのがコツ。

場所が狭いうえにレーザーザコがいるせいでうかつにタックルできず、実は意外とつらい場面だ。

ここは、空中ザコかレーザーザコを持ち上げて撃ち返しザコに投げつけるのがいい。主人公に近づいてくるのが撃ち返しザコなので、空中ザコと間違えないように。レーザーザコが横にいなければ、すかさずタックル。心得、心得。

次の場面ではレーザーザコと空中ザコ、ノーマルザコに撃ち返しザコが出現するけど、広い分はるかに楽なハズ。アブなくなったらロングジャンプで空母の艦橋の上へ逃げたりまた落ちたり。とにかくタックルね。例によってアイアンマンとビジョンは飛び回りながら光線攻撃。本当にクリアを目指すなら、こういうところでのミスは絶対にしないこと。


こういう地形も利用しよう。

次の場面は中ボス、ウィザード。

X軸（横）が合うと跳びパンチをしてくるので、飛び道具攻撃は×。1回跳びパンチをしてきたら次も跳びパンチをしてくる。垂直に大きくジャンプしたら、着地後円盤を放射状に投げてくる。跳びパンチ2回でワンセットのあとに、垂直ジャンプか左右にビームを出すかのどちらかなんだけれど、どっちがきてもロングジャンプで回避できる。

アイアンマン&ビジョンにとっては光線攻撃のカモなんだけど、C・アメリカとホークアイにとっては少々つらい相手。斜めから近づいて1発殴っては逃げ、殴っては逃げを繰り返すか、上下に半キャラずれてのタックルで戦おう。

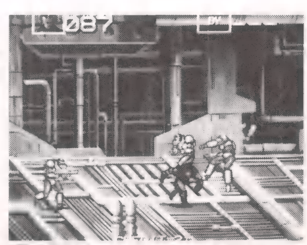

思いきってやれ！

次からの海中ステージでは、なるべく画面下方で戦い（海底を歩いてくるザコを優先的に倒そう）、中央付近を泳いでくるザコの正面に無理にいくのは避けよう。それと、ザコが爆発するまできちんと撃ち続けるように。


連射命。指がつる…。

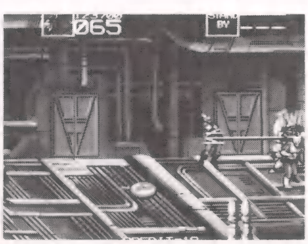
中ボスのメカタコは、タコのおでこ（ガラス部分のちょい上）を撃つようにする。アイアンマンとビジョンはそこで上下にレーザーをよけるだけだけど、C・アメリカとホークアイは、レーザーが見えた時からガードするのが最も確実。

タコを倒して基地の中に入ると、前後からザコ3匹ずつ出現。うち1匹は空中ザコで、うち1匹はノーマルレーザーザコ。他はみんな空中レーザーザコ。ということは、この2匹に気をつけてタックルーで済むわけね。


タックル！

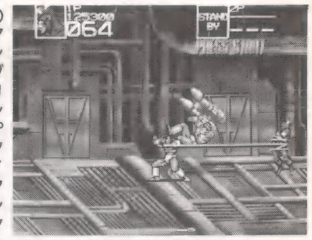
アイアンマンとビジョンは、得意の光線攻撃はここでは控えるように（空中レーザーザコの餌食）。

次の場面は、2つあるドアの中からザコが次から次へと現れる。とりあえず画面下のミサイルを拾って歩いていき、2つのドアの右側（2つ目）が見えたらそこへ向かって歩いていく。するとちょうどザコがドアから出てきたところに回復アイテムを持ってきてくれたクイックシルバーがぶつかりダメージをあたえていってくれるのだ。


もつべきものは仲間かな…。

もし不安なら、持っているミサイルをザコにぶつける。そのあとは、画面右側で、画面右ハジから出現するアームザコ（黄色ザコ）をつかんでは投げ、つかんでは投げ……残りはタックルで片づける。

次はようやく3rd、ボス

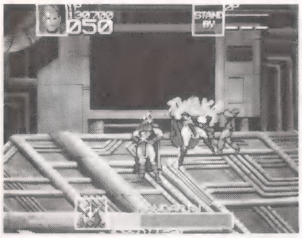


敵をつかむのに慣れていないと。

のマンダリン。アイアンマンとビジョンはロングジャンプからの光線攻撃だけで倒せるけど、C・アメリカとホークアイは次のようにやるべし。

とりあえずロングジャンプなどで離れて待つ。マンダリンが歩いて近づいてくるときは半キャラずらしタックルか、遠間からの飛び道具攻撃。マンダリンが高速移動してきたときは、必ず極太フリーズビームかファイアーレーザーをだすからロングジャンプで逃げる。マンダリンがめちゃくちゃに動いているときは絶対に触れないこと。ダメージを受けるぞ。

マンダリンのめちゃくちゃ移動が終わると分身を出してくる。そのとき遠くに離れていたら飛び道具攻撃、近ければ、分身が突っ込んでくるところにタイミングをあわせてパンチか、分身が出たらすぐに近づいて分身が動き出す前にパンチ。ダメージをどうしても避けたいなら、分身が出たあとにロングジャンプで逃げればいい。分身がでる前からロングジャンプしていると、着地した瞬間にぶつかる可能性があるから危険。

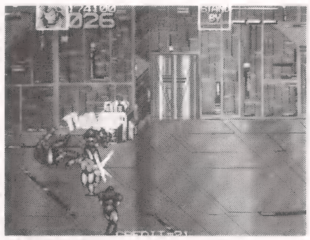


けっこうアブない。

あとは根気よく戦うのみ。

4th. 巨大レーザー砲を探せ

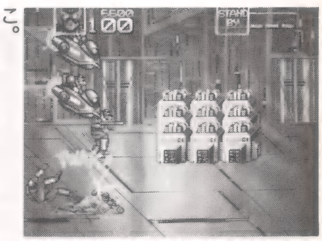
基地の中に入ってすぐ怪力ザコ×2が出現。すぐに緑色のザコも出現。そこらに落ちてる物を上手に命中させるか、飛び道具攻撃（光線攻撃）で、素早く怪力ザコを始末しないとあとがつらい。怪力ザコさえ倒してしまえば、あとはタックルのし放題。



喰らえ～！

次にスクロールが止まったら、画面には紫色のアームザコと空中ザコ×2が出現。出てきた瞬間にアームザコに跳び蹴りか飛び道具攻撃。でなければ、ダッシュで近づいてアームザコを持ち上げてしまい、降りてきた空中ザコめがけて投げつけてもいい。

少しすると画面左側から空中レーザーザコ×2とジェットスクーターザコ×2が出現する。緑ザコとはなるべく画面下で戦い、ジェットスクーターザコが画面上に現れた瞬間、画面左へ向かってタックルすれば、空中レーザーザコをまき込めるのでオトク。あとは空中レーザーザコを持ち上げたり、タックルしたり、まあ自分で考えてくれい。全然難しい場面じゃないし、ここ。



覚えてればそんなに難しいことじゃない。

あっと、書き忘れていたけど、ここにまとめて置いてある機械は使わず壊さずとっておこう。そうすれば、次に登場する中ボス、ジャガーノート戦が楽になるからなのだ。

ジャガーノートに対しては、まず一番初めに挨拶がわりに飛び道具攻撃を1発。あとはとにかくダッシュやロングジャンプで逃げ回り、ジャガーノートが遠く離れているときにとっておいた機械を投げつける。



近くでは絶対投げない。

慣れれば、ジャガーノートの移動の合間（立った瞬間）に連続攻撃を1セット入れることもできるけど、そんなムリをせずとも時間をたっぷりかければ（中ボス、ボス戦では永パ防止の爆弾は降ってこない）確実にノーダメージで倒せるボスなので、とにかく逃げ回って安全にいこう。

奥の壁を壊したらそのまま歩いていき、シールドザコのところでパンチ。

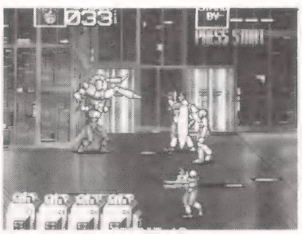
シールドザコを持ち上げたら向かってくるバウンドザコ×2と怪力ザコ×2に投げつけ、持ち上げられなくてもそのままパンチを続ける。すると、ちょうどバウンドザコ×2にパンチがあたって壊せるのだ。



持ち上げられるかな？

そのあとすぐにシールドザコに重なって持ち上げてしまい、怪力ザコに投げつける。すでに投げてある場合は飛び道具攻撃や光線攻撃で怪力ザコを倒そう。その間にドアから出現しているザコ×3の始末はそのあとすること。

この場面のザコを一掃したら、下にある機械を持って次に画面右側から出現するシールドザコにぶつける。そうしたらすぐに倒れているところへいって重なってしまい、起き上がりざまを持ち上げ、上へいってドアから出現するザコと右から現れるレーザーザコにぶつけてしまう。



もちろんダッシュ投げね。

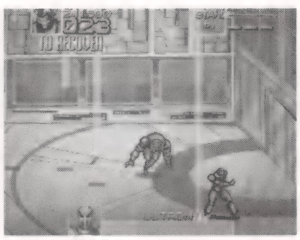
この時点ではシールドザコはもう1匹いるハズなので、すぐにそいつも持ち上げて再び上へ移動、立ち上がったばかりのザコにもう1回投げつける。タイミングを遅らせればドアから出てくるザコにも命中する。

このとき、画面下からレーザーザコも出現するぞ。

この先には、ボスのウルトロンが待ち構えている。

開始時、ウルトロンの正面にはいないこと。いきなりビームをくらいかねない。

ウルトロン対策は2つ。やはり他のボスと同じように、ウルトロンが光りながら飛んで移動しているモードのときは、ロングジャンプで逃げ回る。しばらくするとウルトロンが歩いて近づいてくるモードになる。このモードのときは連続攻撃が入るので、斜めから近づき殴ろう。基本的にはこの2つのモードで逃げ・殴りを繰り返すわけだが、ウルトロンが中央へ移動して輝いたあと、上からビームを降らせてくるのでその場にじっとする。狙って降ってくるビームは1発だけなので、ウルトロンが体からビームを出した瞬間にその場からちょっとずれるだけでビームに当たらなくてすむわけだ。



うー、コワイ。

あとは以上の繰り返しでバッチリ。

5th. レッドスカルの最後!?

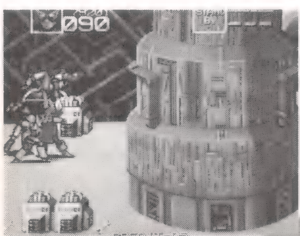
初めは宇宙空間でのシューティング。基本的なことがわかっていればあとは言うことなし。わからない人は、とりあえず中央の画面左ハジで連射していよう。



指が……。

下に降りるとシールドザコ、レーザーザコ、撃ち返しザコが出迎えてくれる。機械投げつけとタックルで軽くあしらおう。

巨大レーザー砲を破壊して壁を壊すと、前から空中レーザーザコを含めたレーザーザコが計3匹、後ろからアームザコ×1と撃ち返しザコ×1が出現。空中レーザーが1匹いるため無闇にジャンプできないので、レーザーザコをつかんで投げるか、アームザコの後ろに回り込んでつかんで投げよう。コツは、アームザコの前を斜めに横切ること。するとアームザコは手をのばしてしまうので、そのうちに後ろに回り込もうというわけ。



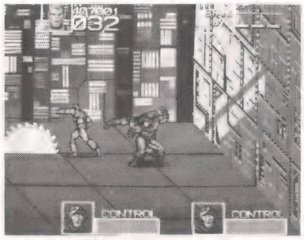
素早い行動を。

次は中ボス、コントロール。コントロールは2匹もいるし変なカッターまで回っているからつらそう、なんて思って

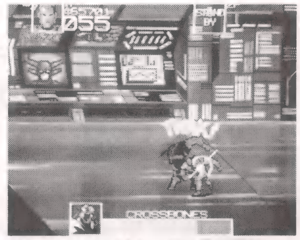


粉砕！玉砕！大爆烈
火の玉大攻略

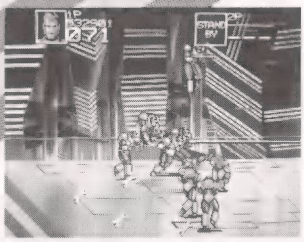
いる人はいないかな？
　実は全然そんなことはなく、コントロールに対しては正面へ行って連続攻撃で殴っているだけ。カッターも近づいて殴るだけで簡単に壊せるんだ。判定はシビアじゃないから、勇気を持って戦えばこんなところでやられるほうが難しいというもの。


ガンガン殴れ。

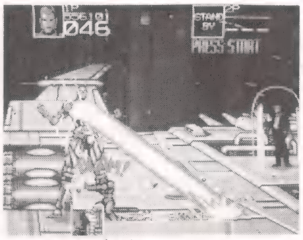
　次の場面でクイックシールドが回復アイテムを持ってきてくれたあと、後ろからバウンドザコ×2、前からは空中ザコと空中レーザーザコが2匹と1匹で計3匹出現。
　まず、落ちてるスパナなどでバウンドザコをやっつける。あとはどうする？答えは空中レーザーザコをつかんで投げるか、3匹とも下にいるときにタックルか、だね。
　次に登場するのはレッドスカルの右腕、クロスボーンズ。
　こいつは強いぞ！
　主な行動パターンとして、走って近づいてきたあとナイフで刺してくる、ジャンプしたあとナイフか拳銃を発射する、ジャンプしたあと地雷をバラまく、など。
　対処法は、ジャンプ直後、ボーッとしてるところに飛び道具攻撃や、走って近づいてくるところに跳び蹴り（光線攻撃）orタックル。バラまいた地雷を素早くひっつかんで投げつける、という手もある。
　とにかく、どれだけうまく主人公を動かせるかがよ～くわかる相手だ。
　ちなみに、クロスボーンズが撃つ拳銃とナイフはガードすることができ、さらにナイフは拾って投げることができる。


最強の敵！　ダメージは最小限に。

　クロスボーンズを倒して上へ行くとザコの群れが出現。
　3匹いるザコのうち2匹は〝頭のいいザコ〟で1匹はノーマルザコ。2匹いるレーザーザコは両方共空中レーザーザコ。ということは、飛び道具攻撃は使えない（〝頭のいいザコ〟が跳び蹴りしてくる）、ジャンプもできない（空中レーザーザコのせい）。
　こういうときはやはり、アームザコに気をつけながらタックルか、アームザコを投げつけるのがいい。
　この場面最初に飛んでくるジェットスクーターザコ×1は、画面上部で小ジャンプからの攻撃（シールドアタックや跳びパンチ）をすればOK。


タックルじゃー。

　さて、ここを抜けるといよいよ大ボスのレッドスカルとご対面だ。レッドスカルは、こっちが飛び道具攻撃をしようとすると跳び蹴りをしてくる、というなかなか賢い行動をするが、それだけ。近づいてず～っと殴っているだけでノーダメージで倒せてしまう。異様に弱い（笑）。が、本当の戦いはこれからだった！
　真のラス敵、メカレッドスカル。まともにやったらとうてい倒せない相手だ。
　だが手の打ちようはある。メカレッドスカルの前にわざと立っていると、メカレッドスカルは胸からビームを出す。そのスキに足元に重なって飛び道具攻撃。2発が限度だろう。そうしたらすぐ、また前に立って……を繰り返す。うまくいけば、これだけで相当ダメージをあたえられる。


こんなカンジかな。

　念のためにメカレッドスカルのほかの行動パターンを書くと、ロケットパンチ（ロングジャンプでかわす）、回転しながら手からマシンガンを出す（足元で飛び道具攻撃）、ホーミングボム（画面上部でロングジャンプ）、竜巻（ロングジャンプ、捕まったらレバーでふりほどく）、パンチ、ジャンプからの潰し攻撃。
　ここまできてやられるのはくやしいから、焦らず慎重にいこう。こいつを倒して世界に平和を取り戻せ！

悪路を全速でつっぱしれ!!

DRIFT OUT
ドリフト　アウト

ビスコの開発の方々の協力により、画面上部にでるマークをレッキングし、まとめてみました。これで横にナビゲーターがついてくれれば完璧！バッチリ走ろう！

ACURA

ラリーを楽しもう

ラリーの面白さは、決められた区間をいかに速く走るかだ。

速く走ることは、オンロードのレースと変わらないが、ライバルと入り乱れてレースを展開するのではなく、純粋にタイムを競う、見えない相手と闘うレースなのだ。

オンロードのレースと違うところとして、ナビゲーターが助手席にいるということ。

一応、コースを試走したりはするが、走るコースは一般道。同じところを何十周もするレース場とは異なり、カーブが50コあれば、すべて違うカーブになるのだ。

いかに正確に、速く走るか。そのためにナビゲーターが必要なのだ。

そんなラリー、君もナビゲーターをつけて走ってみてはいかがでしょう。

今回は、本物のラリーで行われているように、レッキ帳をつくり、レッキングによる走行を楽しんでもらいたい。

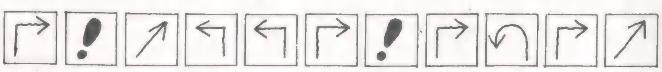
6つのラウンドからなるこのドリフトアウト。

すべてをレッキ帳風に書き出してみました。

軽いアドバイスもついているので、イメージはしやすいと思う。では始めましょうか。

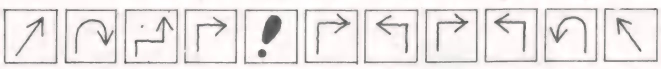
ROUND1 RAC RALLY

●SS1



①ここよりダートへ！
②なだらかな右カーブ。ノーブレーキで！
③早めにブレーキング・ドリフトで抜ける。
④インをキープ！
⑤⑥ジャンプ台！ここを速く抜けていくためには、ジャンプせず、イン側を抜ける。
⑦⑧⑨ゆるやかなカーブが続く。言われるまでもなく、インをキープ。ショートカットできるところはすること。
⑩ジャンプ台、右寄りのラインでとぶこと。
⑪ジャンプ後！ドリフトしつつインキープ。

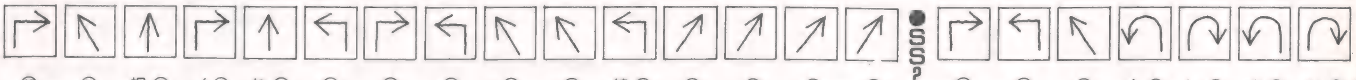
●SS2



①次のコーナーに備え、ややアウトへ。
②イン側のダートをショートカット！
③④速く走るためには、やはり直線的なラインを取ること。
⑤危険だが、左側の岩の間が抜けられる。
⑥⑦ここもジャンプはせず、右側インをキープして抜けていく。
⑧次のコーナーの用意として右ダートに乗る。
⑨そのまま右にふって、左コーナーへ！
⑩イン側のダートを少しでもショートカット。
⑪ゴールへ！

ROUND2 SAFARI RALLY

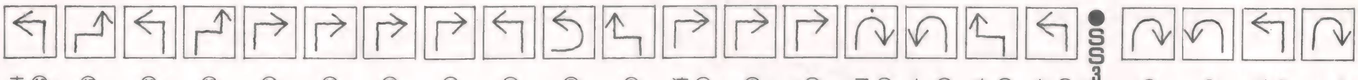
●SS1



①マークの点滅に合わせてノーブレーキで。
②手前でしっかり減速！
③速度をキープ。アウトに流れないこと。
④ノーミスだとここで1台抜く。接触注意。
⑤道なりに走行！
⑥⑦ダートを直線的に走るほうが速く走れる。

●SS2

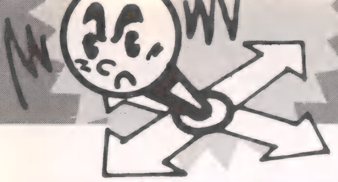
①②③④大きなカーブの連続。ダートに入らないように、イン側を走る。
⑤泥地に入らずに、直線的なラインを走る。
⑥⑦インから抜くのは困難。耐えて、好機を待とう。
⑧⑨⑩コースが広くなる。あまりショートカットできるポイントはないので確実に走ろう。
⑪小さなコースにまどわされないように。
⑫自分の走りやすいラインで！
⑬小さなカーブは無視！直線的に走ろう。
⑭⑮コーナーは存在するが、かなりショートカットできるので…。



⑯ヘアピン！他車のインをつけるところだ。
⑰マーク無視で、左のダートをつっ切る！
⑱⑲連続ヘアピン。広いが、コンパクトに抜けていくこと。

●SS3

①外がせまい！安全のために減速?
②次のヘアピンの準備。右側に寄っていく。
③アウト＝イン＝アウトで次のインへ！
④奥のダートに抜けるラインを取ろう。
⑤⑥幅の広いコーナー。ていねいにインをつこう。
⑦川を渡る！中央に減速地あり！
⑧⑨慣れるまでは減速していく。慣れたらノーブレーキで！
⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰街へ入る！直角に曲がるコーナーがつづく。テンポよくコーナーを曲がろう。タイミングをつかむと楽に曲がれるぞ！
⑱最後の直線は中央を走ろう。



ROUND 3 ACROPOLIS RALLY

●SS1

①インをしっかりせめる。
②ふくらまないよう、ライン取りに注意。
③少しおさえて走ろう。
④よく見れば抜ける。立ち上がりに重点を!
⑤なだらかな右カーブ。
⑥せまい直角カーブ。
⑦余裕のあるライン取りで!

●SS2

①インからアウトへふり、次のコーナーへ。
②〜③インをキープ! 2つ目の立ち上がりでふくらむな!
④よく見て直線的に走ろう。
⑤せまいけど、アウトから抜くことも…。
⑥〜⑧ゆるやかなカーブ。道なりにカーブを抜けていこう。
⑨ノーブレーキで進入せよ!
⑩きちんと減速、立ち上がりで抜ける。
⑪イン側は減速ゾーン。アウト側を走るか?
⑫軽く左右にふり抜けていく。

●SS3

①〜③カーブの入り口がわかりにくい。慣れるまでは、減速してから入るようにしよう。
④インをキープできれば、抜きどころだ!
⑤ここもインをキープだ!
⑥〜⑦コーナーの入り口がはっきりしない。おさえて走ろう。
⑧〜⑨広くなるが、あわてるとロスしやすい。抜きやすいところである。
⑩なだらかな右へ曲がる。
⑪サインと同時に減速!追突に注意せよ!
⑫目印がない!アウト=イン=アウトで!

●SS4

①少しアウトにふって進入。スピードに注意。
②ゆるいカーブ。ノーブレーキで抜けろ!
③次のコーナーを考えて進入すること。
④インからインへ抜けていくこと。
⑤他車とぶつかりやすいので注意せよ!
⑥このラウンド最後の抜きどころだ!
⑦絶対アウトにふくらむな!インをキープ。
⑧直線ラインでは減速、よけると遠まわりに。

ROUND 4 SWEDISH RALLY

●SS1

①やや右へ抜けたらまっすぐ。
②思いきってノーブレーキで!
③また右へずれる。
④ここもノーブレーキでいけるぞ!
⑤〜⑧ファミリアならノーブレーキで!同じ感じのカーブが続くので、リズムがとれれば楽に抜けられる。無理に抜きにかかるのはやめたほうがいい。
⑨〜⑩思いきり突っ込めるところ。
⑪確実に減速しないと、横すべりするぞ!
⑫広いコーナー。すぐにチェックポイント!

●SS2

①いち、にの、さん!で曲がれるカーブ。
②①と同じでノーブレーキで!
③橋手前で、軽く減速していこう。
④目印がない。アウトに寄って準備しよう。
⑤そのまま大きな円を描いて曲がっていこう。
⑥かなり読みにくいカーブ。ノーブレーキで。
⑦〜⑧ノーブレーキで!小さな凸にまどわされずに、大きくまわるように!
⑨減速地帯をゆるやかなラインで結ぼう。

●SS3

①インをガッチリキープ!
②次のコーナーのために減速開始!
③せまいコーナー。ゆっくり確実に抜ける。
④〜⑥読みにくいコーナーがつづく。ミスしてロスするよりも、安全に減速していくほうがいい。
⑦〜⑧広くなる。抜きやすいところがつづく。きっちりとインをキープして走ろう。
⑨コース見失うな!大きく右へ!
⑩早めに減速し、後輪をすべらしていく。
⑪そのドリフトのまま、カウンターをあてる。
⑫ブレーキなしで曲がれる。
⑬進入時のブレーキングで抜けるけど…。
⑭減速しないとインにぶつかるぞ!

●SS4

①確実に減速し、大きくまわる。
②〜③せまいが、タイミングを合わせれば、ノーブレーキでいける。
④立ち上がり重視のラインを取る!
⑤ここから先、抜きどころである。
⑥直線的にラインをとろう。
⑦〜⑧少しスピードを落としてでもインを走るほうがいい。
⑨〜⑩次のヘアピンまでの流れを考え、早めに減速し、走りやすいラインを取る。
⑪せまいコーナー!
⑫最終コーナーのために、アウトにふろう。
⑬アウト=イン=アウトで決める!

ROUND 5 1000LAKES RALLY

①〜②イン側をキープして走る。
③まっすぐジャンプすると外へ。右にふろう。
④〜⑥小さいカーブにまどわされないように走ること。
⑦〜⑧第2ジャンプへ直線的に入れるラインをとること。
⑨〜⑩左、右へと、シケインがつづくぞ!ライン取りに注意!
⑪〜⑫次のヘアピンに備え、曲がりきったらフルブレーキ!路面がすべるので注意せよ。
⑬〜⑯わずかなミスでタイムに赤がつくところ。後半でとりもどせるので、慎重に走るようにする。

●SS2

①チェックポイント通過後、フルブレーキ!
②インが甘いので、しっかり減速すること。
③〜④なんとかフルスロットで立ち上がれる。
⑤道幅が広がり、楽になる。
⑥ジャンプ地帯!素直に飛ぶと突っ込むぞ!
⑦〜⑧インをキープ!次のジャンプに斜めに進入すれば、カウンターが必要なくなる。
⑨慣れるまでは、レバー右でジャンプ!
⑩三連ジャンプへ!前のから直線でつなげる。
⑪三連ジャンプ。3発目でレバーを右へ。
⑫アウトにふくらむな。
⑬〜⑭なだらかなコーナー。
⑮橋を渡ってすぐに右カーブ。
⑯ドリフトしたままジャンプ!右前へとぶ!
⑰着地後、レバーを左にちょんと当てる。
⑱〜⑲橋をわたると右カーブがつづく。大きな円をイメージしていこう。
⑳右の石垣より左のダートを踏んだ方がいい。
㉑インをキープ。
㉒ここもインをキープ。

㉓次の右カーブを考え、インを抜ける。
㉔インのダートを狙って切り返そう!
㉕アウト=イン=アウトでダートを抜けろ!
㉖切り返してダートへ。ジャンプはするな!
㉗ジャンプしたらチェックポイント!

●SS3

①少し左へふってやる。
②アウトにふくらみやすいので注意。
③やや左向きに進入し、ジャンプ。
④⑤直線なラインをとること。
⑥次のジャンプまで軽くドリフト。
⑦ジャンプ!右にまわしてやる。
⑧そのままドリフトする。
⑨小さな出っぱりを無視し、左へ寄ろう。
⑩2+2連ジャンプ!ガケギリギリから入る。
⑪⑫1つ目は必ず真すぐ入り、フルブレーキ。2つ目はレバー左で尻をふる。3つ目は真っすぐ入り、4つ目で少し左にまわし、着地後右コーナーへ入る。
⑬⑭すぐ入り、4つ目で少し左にまわし、着地後右コーナーへ入る。
⑮インをつっ込みすぎないこと。
⑯⑰⑱⑲ゴールまでおのおののコーナーのインをせめていき、きっちり走る。もちろん最短コースをとること。
⑳ゴールまでフルスロットル!
㉑インギリギリを極めよう!

ROUND6 MONTE CARLO RALLY

●SS1

①②③インをせめすぎてミスするよりも、耐えてゆっくり走るほうがいいだろう。
④インをキープしていく。
⑤ラインに気をつけて抜けていこう。
⑥きっちりインをつき、走ること。
⑦⑧⑨車種によって変わる。性能に合わせたブレーキングで抜けよう。
⑩少し減速して進入すること。
⑪クッと右へ。インをキープしよう。
⑫インをキープできれば抜けられる。
⑬また右へ。そしてチェックポイント。

●SS2

①トンネル内では、追い越しはさけること。
②③④⑤やはり追い越しには不向きな区間。無理にせめないこと。
⑥直線的に抜けていく。
⑧土砂くずれで道がせまい!
⑨アウトから入るようにする。
⑩土砂くずれ!ミスすると大きくロスする。
⑪トンネル内(SS3)はノーブレーキで!

●SS3

①ここのインはつぶされるかも知れない!
②このあたりで、インをつこう。
③ノーブレーキでつっ込めるぞ!
④⑤⑥抜きやすいところ!山側に沿って走るといい。
⑦このあたりで抜きをあきらめ、谷側へ寄る。

●SS4

①次のコーナーに備え、減速して進入する。
②インキープでどんどん抜いていく。
③④スピードをおさえる。コーナー後半でふくらむとロス大!
⑤⑥抜きどころ!インを慎重にキープし、走ること。
⑦アウトから入れれば、ノーブレーキで!
⑧道が細くなる!テールの流れに注意せよ!
⑨広いカーブ。落ちついて抜いていくこと。
⑩ライン取りに気をつけよう。

ミッキー

行ったチャリティーは、総計51,647円になりました。
は、「財団法人　交通遺児育英会」に寄付させて
りがとうございます。









アルバイト急募!!

■時間AM10：00～PM11：00
（早番・遅番アリ）
■時給800円以上
■年齢18～25歳
■交通費支給
■ユニフォーム支給（ジャンパー）
■仕事内容はホール係
軽作業、相談に応じます。

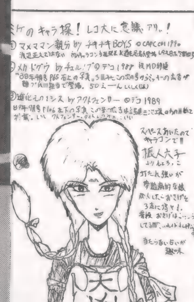
いきなりハガキの山 "ミケのキャラ探"



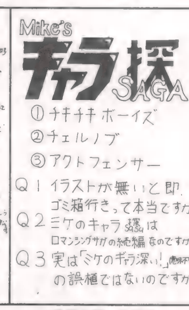

①


②

●今回は上の2点を当てて。画面内をよーく見ると、1問くらいはわかるはずだ。
●1問正解—豆本(上)を10名に。
●2問正解—㊙テレカを10名に。
締め切りは3月20日必着！

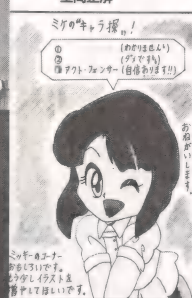


①静岡県—日吉君
全問正解



②愛知県—牧田君
全問正解

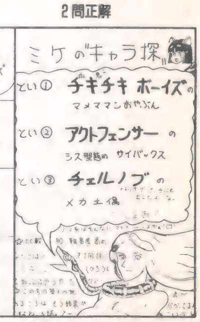

③香川県—白沢雪君
2問正解



④大阪府—森西君
1問正解

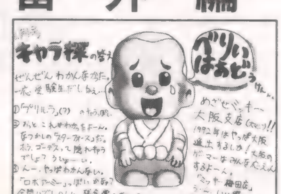


⑤東京都—坂本君
1問正解

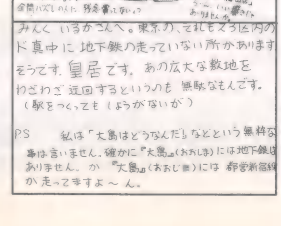


⑥熊本県—しま田☆イ助君
1問正解

番　外　編



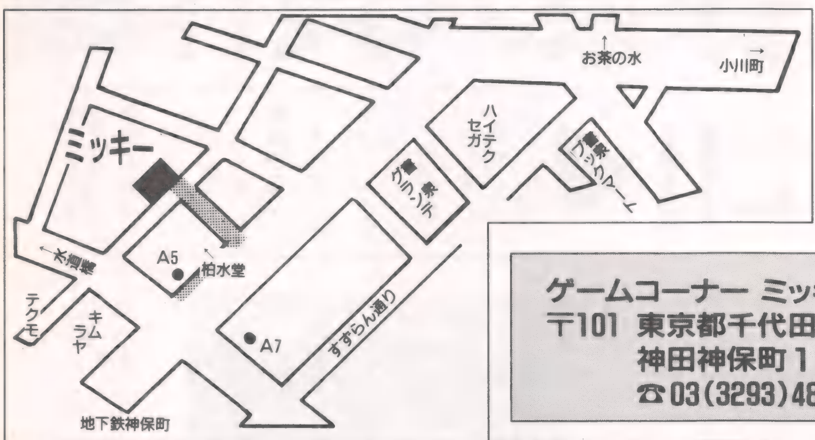
⑦大阪府—藤本君
全問不正解



⑧神奈川県—大留君
☆コピーのつっこみ!!

●さて様々な波紋を（?）呼んでいる"キャラ探"。完全正解者28名、2問正解者7名、1問正解者31名、全問不正解4名という内容でした。なかには上の⑥のように番号間違いで、不正解もあったりして—（わざと?）これからもがんばってね。

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町１−16
☎03(3293)4852

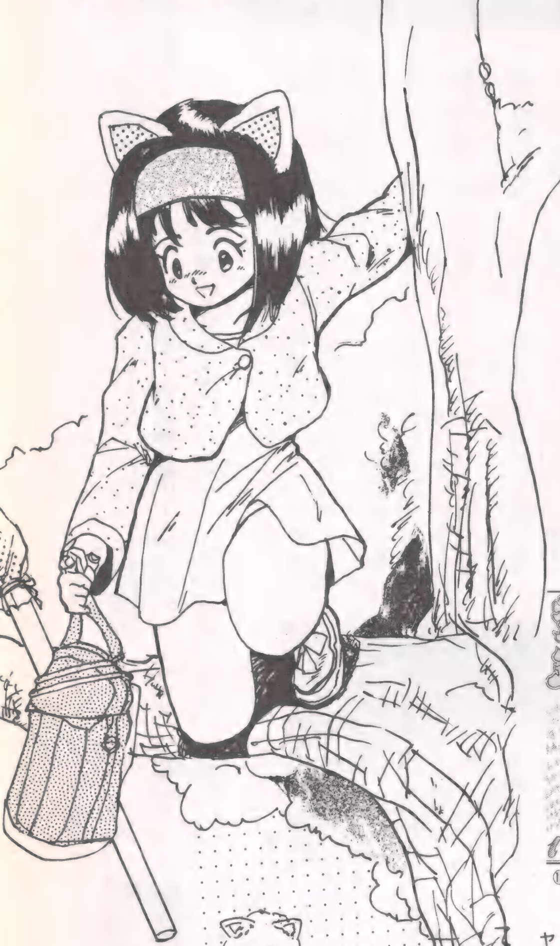
ゲームコーナー

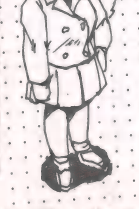
全台50円!!

●去年の12月22日・23日に
●皆様よりいただいたお金
いただきました。 どうもあ

ミケの秘密の巻

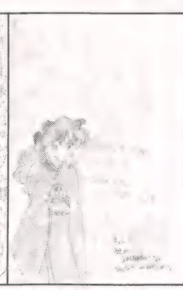






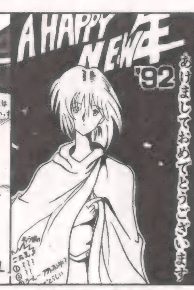


⑬栃木県―やまもと君


⑫岐阜県―井成さん



⑪群馬県―夜叉鬼狼君



⑩長野県―富吉君



⑨東京都―アムルの弟君

年賀状ありがとう特集

■キャラコン（キャラクターコンテストの略）の応募内容。
●「ミキ丸一家」に登場するキャラクターを考えてください。面白いキャラクターは採用して㊙ゲームテレカプレゼント。
■ミケのキャラ探の応募内容。
●右ページ上のように毎月、ゲームキャラクターの写真を載せますので、ゲーム名を当ててください。こちらも㊙ゲームテレカプレゼント。
■「キャラコン」はヒントを出しますので、ヒントに合わせてキャラクターを考えてください。
ハガキにかくのは――
①キャラクターのイラスト
②ミキ丸との関係
③ゲームコーナーミッキーへの意見（ゲームに関しての感想でもよい）
を必ず入れてミッキー住所まで送ってください。なお、キャラコンもキャラ探も、イラストは、そのまま載せるので黒インクで描いてください。

今月のヒント
●春の日帰り旅行をするぞ。歯我高は京都方面らしいぞ。男女共学だしねえ、うーん荒れそうだなあ（京都のキャラとか色々あるよね）。

●強力な、おはらい業を仕事にしている美木丸ミケ。実は、一応、秘密の職業だったりするのだ。今日は、せっかく通い始めた小学校の授業を抜け出して仕事に行ってしまった。なんか積木くずし的な展開が、この先、不安である。

●「ミキ丸一家２周目」第23話　●作：みんく・いるか

ゲーム企画大募集入賞作品

企画がゲームに!!

出席者
●ゲーメスト
石井ぜんじ
猿渡雅史
T・M
●カプコン
カプコン太郎
N-N
MESHI
人見一枝
桑元秀悟
（敬称略）

全国から200通以上の応募が寄せられ、あふればかりの企画書の山に、ゲーメストとカプコンはあぜんとするばかり。しかし厳正な審査の上で、ついに決定したのだ。さて、来年米国のAMOAショーに招待されるのは誰だ？



選考会の行われた加富根荘。ゲーメストもこんな豪華な別荘が欲しーっ。

ゲーメスト'91年5月号～9月号の間で告知したゲーム企画大募集の選考会が、三重県賢島のカプコンの巨大別荘で行われたのだ。

ここで最優秀作品に選ばれれば、ナント！カプコンが業務用ビデオにしてくれるのだ。副賞としてアメリカのAMOAショーに行けちゃうけど、まあ、これも当然楽しい。

募集期間内に届いた企画が200作品以上。一つ一つがブ厚い封筒に入っちゃってるんだなあ、これが。海外からも送られてきちゃって（幸い日本語でしたが）、作品の山に埋もれて、ボーダの涙を流していたのです。

では、選考会開始!!

ああ、選考地獄節

選考会は、夜通し2日間、徹夜態勢がとられ、ドトーの討論へと突入したのです。

カプコン太郎…やはり国内向けの作品が多いですわ。ゲームメーカーは、国内だけをターゲットにゲームを作ることはあらへんのです。海外の売り上げも大きいんですね。

人見…その辺は、まだわからないんじゃないでしょうか。

石井…実際に海外でどんなものが売れているのか目の当たりにするまで、わかりにくいと思いますね。

N-N…アイデアとしてはエエんですが、一つのゲームとして見ると今一つかなっていう作品が多いですねん。

MESHI…アイデアだけだったらおもろいものがそろうてましたね。



徹夜で行われた選考会。みんな真剣だ。

カプコン太郎…まあ、現実的に考えて、最優秀賞はゲーム化するのが前提。だから、大型筐体ものとか、夢のようなゲームは大変ですわ。現在のアーケードゲームの概念で実現可能なものというのが基本ということでんな。

猿渡…「ダメ人間」なんかどうですかね。かなり個性的だと思うのですが。

桑元…ええと思いますよ。アクが強すぎるかもしれへんけど、このキャラは一度見たら脳裏から離れまへん。

ゲーム化することの意味

カプコン太郎…うーん。でも難しいわ。変なキャラっていうのは、どうなんかなあ。ツボにハマればオモロイと思うけど。表現がムズイんとちゃう？

石井…それに、キャラや全体の雰囲気を変えてしまって

ゲーム企画大募集 選考結果

★最優秀賞（ゲーム化、AMOAエキスポ'92ご招待）

「ULTIMATE ECOLOGY」 森 圭介君（大阪府）

★優秀賞（CAPCOMオリジナル基板）

「ダメ人間」 外園勝啓君（埼玉県）
「蒼剣憑異伝」 落合 誠君（埼玉県）

★3席（CAPCOMオリジナルジャンパーおよびゲーメストスタッフジャンパー1組）

「妖魔都市」 井上 孝俊君（福岡県）
「スパーク」 片岡 淳君（静岡県）
「冒険浪漫」 本田 浩久君（京都府）
「IRON ARMS」 梶川 貴洋君（東京都）
「CULT」 外園 勝啓君（埼玉県）
「バイテク研究所」 山岻 純君（東京都）
「木曽屋バスター」 工藤 廉君（青森県）
「装甲戦記ガーランド」 石渡 太郎君（宮城県）
「イリーガルバーニア」 伊神 央人君（大阪府）
「アースガン」 工藤 光博君（千葉県）

★参加賞（CAPCOMテレカ「ストライダー飛竜」か「ファイナルファイト」の1枚）
全作品（複数応募に関しては1作品ごとに贈呈）

選考会まとめじゃ!!

最優秀作品は、大阪府の森圭介君の「ULTIMATE ECOLOGY」に決定しました。

このゲームは横スクロールシューティングで、武器や攻撃方法に独創性があり、そのほか細かいところまで気を配って考えられていました。

森君は、AMOAエキスポ'92に招待されます。そして、この作品はカプコン開発スタッフの手によってゲーム化されることになります。

さて、優秀賞の発表です。これは2作品選ばれました。一つは埼玉県・外園勝啓君の作品で「ダメ人間」。もう一つは埼玉県・落合誠君の「蒼剣憑異伝」に決定しました。

どちらも独自の世界観を追求しており、そこだけにとどまらず、しっかりとしたゲームに仕上がっていました。

「ダメ人間」は、キャラクターの個性、攻撃方法の奇怪さ、どれをとっても〝変〟としかいいようのない、非常にアクの強いアクションゲームでした。「蒼剣憑異伝」は、横スクロールのアクションゲームで、日本の時代劇風な世界とそこに漂う雰囲気をもとにしたゲームシステム、そして戦略性。しっかりした企画になっていました。

以上2作品には、カプコンオリジナル基板がプレゼントされます。

このほか、3席に10名（別表参照）、応募してくれた方全員に参加賞を贈呈します。

では、次号から最優秀作品の紹介と、今回の募集作品についてふれていきたいと思います。

発表 第1回 ゲーメスト&カプコン ▶決定!!プレイヤーの

は企画者のコンセプトから大きくハズレてしまいますよね。MESHI…「ULTIMATE ECOLOGY」はエエんちゃいますか。武器や攻撃方法が独特で、しかもゲーム化しやすいと思いますわ。

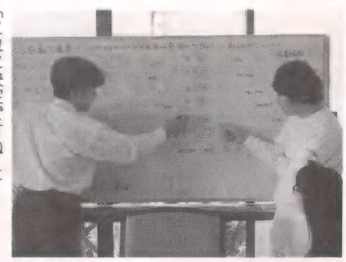
カプコン太郎…「木曽屋バスター」ってエエんちゃいますか。

石井…「蒼剣憑異伝」も世界観がよく出ていていいんじゃないですか?

西口…その世界観にマッチしたゲームシステムもいいですよね。

といったわけで、夜通しで選考会が行われた。この中で、ポイントとなる選考基準が3つあった。

①海外の市場までとはいかなくても、国内で広く受け入れられること。



「これに決定ですね」と石井編集長。

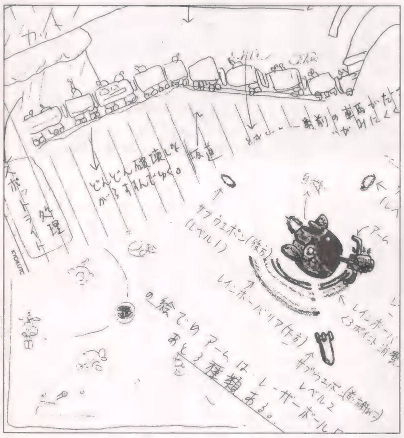
②必ず商品化して市場に送り出せること。

③アーケードゲームというカテゴリーでゲーム化が可能なもの。

そして、そして、エイヤッと選ばれたのだ。

一同…アルティミット・エコロジーだなー!パチパチパチパチ(拍手続く)。

ULTIMATE ECOLOGYは、こんなゲームだ!!



ULTIMATE ECOLOGYの企画書、これがゲームになるのだ。

●ゲームジャンル

横スクロールシューティングゲーム

●コンセプト&ウリ

「ハンマー」、「プットオンザブロック」など、今までになかった武器で独創性を持たせる。

自機の武器がハデハデにパワーアップしたことによって得る爽快感により、遊びごころのある武器を使う楽しさ、またそれを意のままに操れるようになった爽快感を重視する。

(企画書より)

修業あるのみ PART 2

ストⅡ対戦・究極の心得

●リュウvsケン
●ガイルvsダルシム
●ダルシムvsブランカ

好評の究極心得シリーズのパート2だ。前号で載せられなかったもので要望の多いものを詳細に解説しよう。
リュウ・ケン編は2ページ完全保存版といえよう。

読みの正確さと瞬間の判断力で勝負！



リュウ VS ケン



YOU.A

リュウ対ケンは最もスタンダードな対戦だ。能力の差がほとんどないので、完全に実力勝負になる。もちろん、技の読み合いが大きな割合を占めるが、状況に応じての有効な技や対処法など、知識があるかないかでも、勝率に大きな差が出てくるものだ。

これまでにもリュウ・ケン対決については何回か触れてきたが、今回はややハイレベルなテクニックも含めて話を進めていこう。

基本操作を確実にする

対戦でリュウ・ケンを使うにおいて、必殺技はもはや基本技といってもよい。単独での波動拳や昇龍拳はもちろん、波動昇龍拳（波動拳の硬直時間が解けた瞬間に出す昇龍拳）もほぼ完璧に出せるように練習しておく。また、相手がピヨピヨになったときのために、アッパー昇龍拳の準備もしておこう（対リュウ・ケン戦ではジャブ昇龍拳は不要）。

相手のクセを見切って動きを読む

いかに相手の波動拳を先読みして跳び込むか、これは確かに非常に重要なことだ。しかし、相手がほとんど波動拳を撃たず、こちらから跳び込むのをひたすら待っている堅いプレイヤーだったらどうするか。さらにはこちらの波動拳を待って、先読みすることだけを考えている相手だったらどうするか。

同じリュウ・ケン使いでも攻め方は千差万別、セオリーが必ず通用するとは限らない。対戦する相手に合わせた攻め方を考えるのが大切だ。たとえ一セット取られてもあわてず、次のセットが始まるまでの間に、落ちついて相手の攻撃パターンを振り返るくらいの余裕を持とう。同じ手を続けて食わないように、3本勝負の中で相手のクセを見切り、2本取ればいいくらいの気持ちで戦うこと。これはリュウ・ケン対決にとどまらず、ストⅡ対戦全般にいえる勝つための秘けつだ。

大足払いの空振りを誘う

相手が歩いて近づいてきたときは、大の足払いで転ばせようとする人が多いだろう。しかし、大足払いは空振りしたあとのスキが意外に大きいということは、あまり知られていないようだ。

もし、相手が近距離で大足払いを空振りした場合は、一歩前に出て逆に大足払いで転ばせたり、警戒していないようならさらに近寄って投げたりもできる。

ここで大切なのは、相手の大足払いを誘うとき、必ず立った状態でいるということだ。



立っていればこれぐらい近くても空振りになる。

しゃがんでいると足元の判定が大きくなり、相手の大足払いに当たってしまう。見かけ上は立ってもしゃがんでも大差ないように見えるが、当たり判定はまったく違うのだ。これはほかのキャラクターにも共通していることだ。よく頭に入れておいてほしい。

大足払いを空振りさせての攻めが決まるようになると、相手はやたらに大足払いを出せなくなる。そこで、今度は近寄って足払いを出すと見せかけ、いきなり投げてしまうというのも決まりやすくなるだろう。

転ばせたら跳び蹴りで突っ込む

相手を転ばせたら、起き上がりざまに跳び蹴りで突っ込み、ガードしたら投げ、小足払いなどでかく乱する。リュウ・ケンには起き上がり昇龍拳もあるが、起き上がる瞬間に大・中・小跳び蹴りが体に当たっていれば、昇龍拳はほとんど出ないと考えてよい。跳び込むタイミングを体で覚えよう。



相手が起き上がる瞬間に、跳び蹴りを体に重ねるようなタイミングで。

受ける側は、相手の跳び込みが早過ぎるときは、レバーをガード方向に入れ大パンチボタンを連打しておけば、起き上がった瞬間に投げることができる。逆に遅いときは、起き上がり昇龍拳で撃墜するのがベストだ。ここで注意しなければならないのが、昇龍拳を出す向き。倒れているときに、足の向いている方向にレバーを入力しないと出ない。リュウ・ケンに投げられたあとは、必ず相手と逆方向に昇龍拳を入力することになる。よく頭に入れておこう。

攻め側は、跳び蹴りをガードさせたあとの攻めにはできるだけバリエーションを持たせ、読まれにくいように攻撃しよう。





跳び蹴りのあと、投げ、小足払い連打、などいろいろな攻め方がある。

起き上がり昇龍拳は足の向いているほうに出す。ここは左→下→左下。

鳥カゴにして攻める

鳥カゴとは、リュウ・ケンが相手を端に追い詰め、大小の波動拳を連発する攻め方の俗称だ。この攻めはリュウ・ケン、春麗、ガイルに対して特に有効だ。

まず、相手を端に追い詰めたら、大小の波動拳を交えて、垂直ジャンプでよけにくいように攻める。



相手が波動拳をガードした瞬間に次の波動拳を撃つ。

相手が波動拳をガードした場合は、ガードした瞬間にすぐ次の波動拳を撃つようにする。相手に波動拳が当たる直前にレバーを入力しておき、パンチボタンを連打しておく

ストⅡ対戦ここまでやるう
ストⅡビデオ「場外乱闘編」激売れ大感謝

くらいでいい。すると、相手が波動拳のガードが解けた直後に、次の波動拳を跳び越えてきても、ギリギリ波動昇龍拳が間に合うのだ。


すると、その波動拳を跳び越えてきても昇龍拳が間に合う。

鳥カゴから脱出するためには、垂直ジャンプや昇龍拳などで、いったん波動拳ガードの体勢から抜けなければならない。そのあとで相手の波動拳を先読みして跳び込むか、波動拳で撃ち返すしかない。鳥カゴに対して免疫のない相手なら、最後まで脱出できずに終わることもあるだろう。


このあと、レバーを上に入れっぱなしにしても、速い波動拳に当たる。

また、相手を鳥カゴにしたとき、比較的近い間合いで遅い波動拳をガードさせ、直後に速い波動拳を撃つと、垂直ジャンプでよけようとしても間に合わずに当たってしまうというトラップもある。起き上がりのときに狙いやすい。

鳥カゴにした相手が波動拳を垂直ジャンプでよけたときは、先読みされないようにフェイントをからめつつ波動拳を撃つか、近づいていき足払いの空振りを誘うのもいい。

鳥カゴにされると精神的にも圧迫感があるため、引っかかりやすいだろう。ちなみに、波動拳を垂直ジャンプでよけた直後は、統計的には波動拳を撃ってくる人が多いことを加えておこう。

足払い波動拳を有効に活用する

しゃがんだ状態で大キックボタンを押し、相手に大足払いが当たる前に、すばやく波動拳のコマンドを入力すると、大足払いのあとにすぐ波動拳が出る。これと同様のことは小・中足払いでもできる。これらを足払い波動拳という。


大足払いを出した瞬間に波動拳コマンドを入力する。


足払いのスキが消され、すぐに波動拳が出る。

足払い波動拳は、アッパー昇龍拳などと同じように、後に入力された必殺技によって、前の技のモーションがキャンセルされて出せる連続技だ。

これを知らない相手は、足払いをガードした直後、いきなり目の前に迫っている波動拳にびっくりするに違いない。

また、知っている相手に対しても、足払いと波動拳を続けてガードさせ、間合いを広げて鳥カゴに持っていくのに使える。

足払い波動拳は、リュウ・ケンに対してより、むしろ間合いを取って戦いたいほかのキャラと戦うときに、大きな効果を発揮する。

たとえば、相手を転ばせて起き上がりざまに大キックで跳び込み、続けて大足払い波動拳をガードさせれば、一気に間合いは広がるし鳥カゴにも近づくというわけだ。ぜひともマスターし、有効に活用できるようになろう。

先読みで跳び込んだら連続技を狙う

波動拳の先読みが当たってうまく跳び込めたときは、大跳び蹴りから着地後足払いにいくのが一般的だ。これらの連続技は、跳び蹴りを引きつけて当てないと成功しない。跳び込んだジャンプ中に、相手の硬直時間がどの程度続くのかを判断し、余裕があるようなら跳び蹴りを着地寸前まで遅らせて出し、連続技につなぐ。硬直時間がもうすぐ切れそうなときは、技を早めに出さなければならないため、連続技は入らないだろう。この場合は相手側の食らい投げが怖い。そこで、着地後の間合いが近いときは、いきなり投げか昇龍拳に行くとよい。


この間合いで引きつけずに跳び蹴りを当てると、食らい投げされやすい。

どんな連続技を使うかは人それぞれだが、ここでかなり有効な連続技を一つ紹介しておこう。

それは、小跳び蹴り→小足払い→竜巻旋風脚だ。この3段攻撃が決まれば、相手はほぼ間違いなくピヨピヨになる。


まず、引きつけて小跳び蹴り。中・大でもよいが、間合いが離れてしまう。


着地直後に小足払い。この時点で竜巻旋風脚のコマンドが入力される。


竜巻が入ってピヨピヨになる。

間合いが遠いと竜巻が入らないことがあるが、近ければ一発目が当たった時点でピヨピヨが決定という恐ろしい技だ。やはり小跳び蹴りは引きつけて当てるように。また、竜巻旋風脚は大キックボタンで出すと、遠い間合いでも当たりやすい。

出し方は難しいが、決まれば美しく、実用度の高い技だ。ぜひ試してほしい。

めくりを狙う

リュウ・ケンには、俗に「めくり」と呼ばれる独特の攻め方がある。

これは相手の後頭部の辺りに、リュウ・ケンの大跳び蹴りのお尻のあたりを当てるように跳び込むもので、主に相手の起き上がりざまを狙って使う攻め方だ。

めくりの特徴は、受ける側がレバーを通常と反対方向に入れないとガードできないというところだ。すなわち、相手が右から跳んでめくってきたときは、レバーを右に入れないと跳び蹴りを食らってしまう。受け手側は瞬時にめくりかそうでないかを判断しなければならず、非常にやっかいな攻め方といえる。


このぐらいの位置ならめくりが成功する。跳び込む間合いとタイミング。

いったんめくりが決まると、普通の跳び蹴りと違って間合いが開かないため、だいたい小足払い連打も入ってピヨピヨになってしまう。一瞬の判断ミスからいきなりKOもありうる、一発逆転の可能性を秘めた技なのだ。

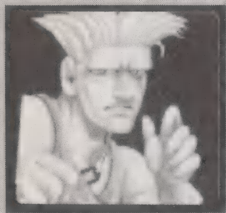

めくりをガードしたところ。レバーを右に入れてガードしている。

また、めくりは間合いが開かないことを利用して、相手がピヨピヨのときにめくりから連続技でダメージを与えるのも大変有効だ。最も強力なのは「めくりアッパー昇龍拳」。一気に相手の体力の3分の2近くを奪い取り、そのままピヨピヨになることも多い。昇龍拳のあとの反撃が怖ければ、「めくりアッパー波動拳」が有効。これなら、もしそのままピヨらなくても反撃されずに済む。波動拳も昇龍拳も、着地後に相手のいる方向に向かって出すこと。いずれの技もめくりが決まれば必ず3発入るが、ガイル、ブランカ、ダルシムに対しては、ピヨピヨのときはめくるのが難しいため、普通にジャブ昇龍拳を使うのがいいだろう。

キャラクターによって体の当たり判定は違い、また同じキャラでも通常時とピヨピヨ時では違うものもある。このため、めくりはケースバイケースで使い分けるようにしよう。ちなみに、通常時に比較的めくりにくいのは、リュウ・ケン、春麗、ピヨピヨ時にめくりにくいのは前述の3人だ。リュウ・ケンに関していえば、ピヨピヨ時のほうがはるかにめくりやすい。

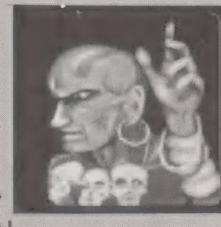
リュウ・ケン対決は一見シンプルだが、その奥はとてつもなく深い。このほかにも書き切れないほどのさまざまなテクニックがある。機会があれば、この続きも紹介していくことにしよう。





頂上決戦！勝つのはどっちだ

ガイル VS ダルシム



C.LAN

ガイルvsダルシムは現在実力が伯仲しており、どちらが有利とはいい難い状況だ。ダルシムのほうが攻撃を当てやすいが、攻撃力が弱く、ガイルには一発逆転性がある。どちらにとってもミスの許されない神経戦になるだろう。

ガイルの攻め方

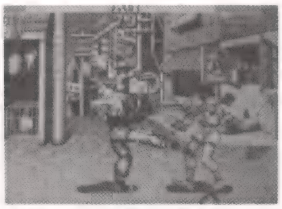
基本的にソニックブームを追いかけてある程度の距離(ダルシムとの間に1キャラ分開くぐらい)まで詰め寄りたいところだ。そこからの攻め方が重要になってくる。

●そこからの攻め方

しゃがみ小パンチ、立ち小キック、中足払い、大足払い、ソニックブーム、サマーソルトなどでダルシムを圧倒するようにしよう。

しゃがみ小パンチは当たらない位置で連打していると、ヨガファイアーかバックジャンプぐらいしか脱出する術はない。

立ち小キックは足の先が当たるように少しずつ歩きながら当てる。



小キックなぶり強し。ダルは小キックやしゃがみパンチで。

大足払いは至近距離で1発目をガードさせれば何かしようとしても2回転目が当たる。また投げと見せかけて使うのもいい。

ソニックブームは小パンチ連打のとき溜めておき、ソニック投げや再び小パンチ連打をする。小パンチ状態でダルシムがヨガファイアーを撃とうとしたら、すぐサマーソルトを出せばヒットする。素早い反応が必要だ。

●離された場合

いかにして跳び込むかが重要である。

ヨガファイアーを先読みして跳び込むか、ダルシムの手足にサマーソルトをいきなりぶち当てるかしていったん倒すぐらいしか策はない。

もしドンピシャのタイミングで跳び込めた場合は技を遅めに出して3段攻撃を狙おう。中キック＋小パンチ＋サマーソルトや、大パンチ＋中パンチ＋サマーソルトがポピュラーだ。成功すれば必ずヒヨコが回るのでさらに3段や4段が狙える。こうなれば勝ったも同然だ。



ダルシム超危機的状況。3段＋4段確定。

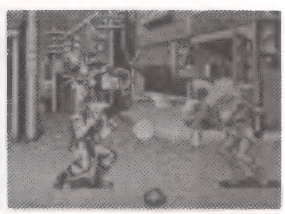
●鳥カゴ(端に追いつめられてのヨガファイアー連打)

一回ヨガファイアーをソニックブームで打ち消したあと、ガイルに跳び込むスキができる。うまく読んで跳び込むしかない。

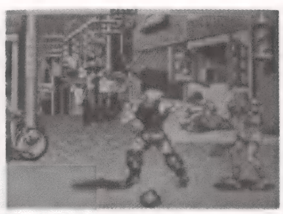
●その他

ヨガファイアーを撃たれた場合は主に①ジャンプ②跳び込む③ソニック④ガードの4通りがある。①はダルシムが着地をパンチなどで狙ってくるので大パンチを出そう。ただしダルシムがしゃがみパンチで攻撃してきたときは返せない。②はヨガファイアーを見てからでは遅いのであきらめる。

また、至近距離でソニックブームとヨガファイアーが相討ちになれば、裏拳が入る。ダルシムにとってはかなりの痛手だ。



出る口は…。



撃たれる！

ダルシムの攻め方

ダルシムの場合、とにかく重要なのがフェイントだ。ヨガファイアーを読まれて跳び込まれることだけは避けたいところだ。はめ技はサマーソルトで返されるため使えないが、必殺技を封印してしまえばバリバリに使える。ガイルの動きをよく見よう。

●ガイルが遠くにいる場合

ヨガファイアーでどんどん押そう。ただガイルがそのヨガファイアーをソニックブームで消したりジャンプした場合は、続けて撃つと跳び込まれるのでフェイントを行うのがよい。フェイントにひっかかって跳び込んできたら小・中キックで返そう。真上にくるようなら小チョップがいい。

●フェイントについて

ヨガファイアーを撃つふりをしてガイルを跳び込ませるために使う。



真上にガイルがとんできたらヨガチョップで返す。

主に使われるのは小パンチ、小キックで、しゃがんで立ってそれらの技を出す。遠めにいる場合は強のヨガフレイムを撃って跳ばせて燃やすという手もある。

●密着戦

投げ返しやせっかん、しゃがみパンチなどで応戦する。だが裏をかかれるとサマーソルトなどをくらってしまうが、それはしかたがない。

小パンチ連打はヨガファイアーが有効だ。溜める前に出そう。成功すれば相討ちになるが、サマーソルトが封印されるのではめ技が使える。



サイコパンチ抜けで最もいいのはヨガファイアー。

立ち小キックはスキをついて投げたりしゃがみパンチなどを出せば成功する場合がある。

●その他

ソニックを撃たれたときはガードするよりもバックジャンプするほうがよい。大スラでくぐるという手もあるが、ガイルが小パンチなどを連打していた場合は悲惨。戻されてソニックブームまでくらってしまう可能性がある。

この場合も考慮して、バックジャンプすると同時に大パンチを打つというのが有効だ。ガイルが立っていればくらうし、もし空振りしてもバックジャンプなので逃げることができる(でもガイルの反応次第では跳び蹴りをくらってしまうこともある)。

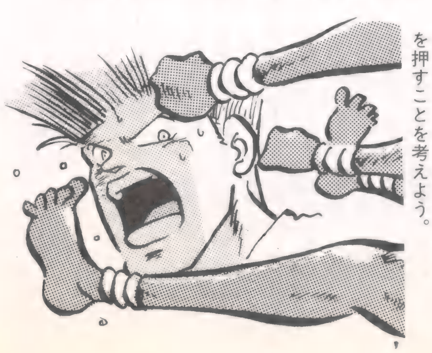
また、ソニックを撃った瞬間に大キックなどを出せば相討ちにすることができる。ガイルの体力が少ないときは使える。さらにガイルが端にいればはね返りが大きいのでダルシムはソニックをガードできる。



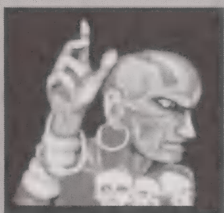
端ならダルシムははね返ってガードできる。

まとめ

どちらにとっても神経のすり減る試合だ。とにかく相手を押すことを考えよう。



水と油のような組み合わせ



ダルシム VS ブランカ



やまかわ悠理

ダルシムのほうが有利。遠くからパンチ・キックで接近させず、近くでは投げ・せっかんではめを狙う。ブランカとしては、はめに注意しながら3段攻撃を狙う。

跳び込むまでの攻防

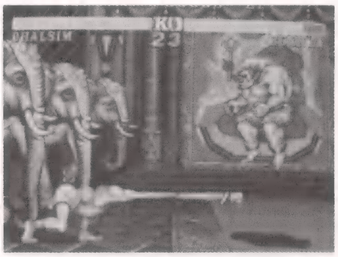


ダルシムは跳び大キック・大パンチを極めていないと話にならない。

遠い間合いではダルシムが圧倒的に有利。立ち中・大パンチ・中キックでけん制し、ブランカが跳んだら跳び大パンチ・大キックではたき落とす。

●跳び中パンチを使え

ブランカは、とにかく中間の間合いにもっていき、敵の



けん制のパンチを先読みして跳び込む。これができないと、強いダルシムには歯が立たない。

パンチやキックを読んで跳び込むことになる。こうなれば、一気に接近することができる。

ただ、読みがはずれた場合は、はたき落とされる。このときにブランカは中パンチを出しておく。ダルシムがはたき落としを失敗した場合には、たいてい相討ち、運がよければこちらが勝ち接近できる。

●ヨガファイアーで押せ

ダルシムは接近されないためにもけん制するが、両者が画面の端にいるなら遅いヨガファイアーを出す。ヨガファイアーを読まれても、ブランカは一気には接近できないからだ。このとき、斜めに跳び越してきたら、ブランカの頭に大パンチを当てる。

真上に跳んだら間合いを詰めて、ブランカの着地を狙って立ち大パンチか中パンチを当てる。これはタイミングよく狙わないとガードされる。あと一発でKOできそうなときは間合いを詰めてからブランカのほうに斜めジャンプ→大キック。これは、はずしてしまうと一気に間合いが詰まってしまうのではずさないこと。

ガードした場合は、ガードする前に間合いを少し詰めて再び遅いヨガファイアーを出す。こうして画面の端に追い

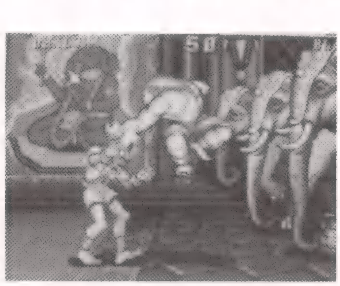


ヨガファイアーの連発。ブランカにとってはきびしいところだ。

こんだら、少し間合いを詰めた状態から速いヨガファイアーを連発して、ガードの上から体力をけずりにかかる。この間合いでブランカが斜めに跳び越してきたら逃げジャンプ大パンチを当てる。

接近戦での攻防（画面中央）

ダルシムに接近したブランカは、斜めジャンプからの中パンチでラッシュをかける。一発攻撃が入ったら、すかさず3段攻撃を入れる。3段は斜め中パンチ→立ち中パンチ



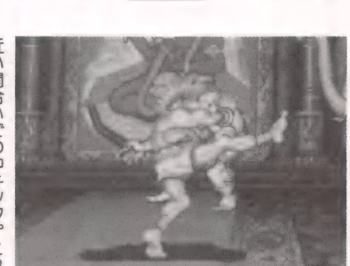
中パンチが入ったらしめたもの。3段攻撃でピヨピヨだ。

→中足払い。確実にピヨらせることができるのでよい。ピヨらせたら、斜め大パンチ→中パンチ→大足払いで決定的なダメージを与える。

ラッシュの最中は、ジャンプ中パンチを入れたあとに中足払いを当てる。そして、時おりかみつきにいく。ただし、画面の端でかみつくのは危険。これはあとで解説する。かみついたあとは頭突きを入れ再びラッシュをかける。

●ダルシムの対処法

ラッシュをかけられると防戦一方になるが、返す方法はある。ブランカが、ダルシムの頭の上にジャンプしてきたら、中キックを入れる。ブランカが中パンチなら返せる。また、タイミングよくぐっ



近い間合いでの中キック。これを知らないとブランカにいいようにされてしまう。

てせっかんに行くことも可能。

中キックを入れたあとは間合いを広げるために小・中パンチを出す。

●打点が低い大パンチ

ラッシュ中のダルシムの中キックに対するブランカの対処法は、中パンチを大パンチに変え、少し早めに出すようにするだけ。中キックより先に大パンチが当たるからだ。ただし、3段攻撃は入らない。

接近戦での攻防（画面の端）

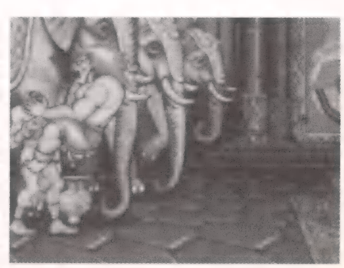
●ブランカの心得

画面の端でラッシュをかけている場合のブランカだが、ここでかみつくと悲劇が待っている。かみついたあとで十中八、九ダルシムに投げられてしまうからだ。これを返すには電撃かローリングアタック(中か小)を出せばいいのだが、これはダルシムが投げるのが遅れた場合。いずれも完璧ではない。このあとは、はめが待っている。

●はめからの脱出

ヨガはめ、せっかんはめでつかまった場合はかなりやばい状態。ブランカは、はめから脱出しにくいキャラだから、脱出するチャンスはダルシムのミスを待つだけ。

せっかんはめのときは、せっかんが終わった直後にかみ



端でかみつくとはなんて無謀な…。このあとで悲劇が待っている。



ひょい!っとこの通り。このあとはヨガはめが待っている。

つくのが一番。これはかなり確率が高いが相手が完璧だと痛い。

ヨガはめのときは、ヨガファイアーをガードしたときに、かみつける間合いならかみに行く。ヨガ投げの間合いなら投げを失敗して頭突きになるのを祈る。こればかりはどうしようもない。

まとめ

ブランカにとってはきつい戦いだが、3段攻撃が入ったらほとんど勝ちなので、あきらめずにがんばろう。

ストII対戦講座

ダルシム小僧免許皆伝

最終回 ダルシムマスター

by げろげろ

今までのあらすじ

友人Aのリュウ・ケンにダルシムでボコボコにされた小僧は、友人を見返すために東京ヨガ専門学校へ入学。そこでダルシムの修業を積み、友人A、Bのリュウ・ケンだけでなく友人Cの春麗も撃破。小僧は大躍進を遂げた。

そんなある日、彼や友人たちの行きつけのゲームセンター「アルシオーネ」に、「インテグラ」のブランカ使い毛茂野獣三が現れ、小僧のダルシムはあっけなく倒された。

対ブランカの修業を積んだ小僧は意気揚々と「インテグラ」へと乗り込んだが、そこで目にしたのは、「ウラッコ」のガイルマスター素肉裏　健にボロ負けする毛茂野の姿だった。敗者を人とも思わない素肉裏の態度に小僧は憤慨し、対戦を申し込むが完敗。

小僧は素肉裏を倒すことを堅く誓い、対ガイルの修業を積んで「ウラッコ」へと向かった。

そこではちょうど大会が行われており、小僧もエントリー。順調に勝ち進み、準決勝でついに素肉裏と当たったのだった。

モニターに「DHALSIM VS GUILE」の表示とともに不敵なダルシムと精悍なガイルの上半身が映し出された。が、不敵なうす笑いを浮かべていたのは素肉裏のほうだった。小僧はコンパネに軽く手を添えて微動だにしない。

直後、筐体が戦いの開始を告げた。小僧は開始と同時に垂直ジャンプをしてみた。しかし、百戦練磨の素肉裏がサマーソルトを空振りするはずもなく、ソニックブームが空中で炸裂。いきなりガイルに近寄るスキを与えてしまったのだ。

ガイルは起き上がりにガイルキックで跳び込んできた。きまったらそのまま3段攻撃に持っていこうというハラだ。

ダルシムはガードしたものの、恐ろしい攻撃が開始された。少し離れての立ち小キック、サイコパンチ、中足払いソニックブームでダルシムは何もできない。素肉裏が最も得意とするのは接近戦なのだ。

ダルシムはサイコパンチ状態のガイルにヨガファイアーを放った。もちろんサマーソルトが溜まってない状態だ。それを、こともあろうにガイルはガードしたのだ。恐るべき反応の早さだ。

小僧はその瞬間、間合いを離せると踏んだ。しゃがみパンチだ。これでペースはダルシムへ移る、と思われたが甘かった。それを見透かしたようにサマーソルトがダルシムを捕らえた。

ガイルはソニックブームを追いかけて執拗に攻め立てる。ソニック投げで一気にカタをつけようというのか、足払いでくるのか、サイコパンチに持っていくか。



小僧の精神的ダメージは大きい。

小僧は混乱していた。体力も時間も残り少ない。ダルシムは投げ返しを試みた。

直後、頭突きを空振りするダルシムの姿があった。ガイルは……上だ。上空からダルシムの後頭部に正拳が叩き込まれた。

そしてガイルはバックジャンプでダルシムと距離を開けた。逃げ切るつもりらしい。

行け！小僧

ヨガファイアーソニックブーム、ヨガソニック……

これだけ差をつけられて待ちに入ったガイルに勝つ術はあろうはずもなく、ダルシムはタイムオーバーで一本取られた。

素肉裏…けっ、よくここまでこられたもんだ。

小僧……。

2ラウンド目が始まった。ダルシムはしゃがみパンチを出した。小、大と連続で出す。たいてい小をガードした後、ガイルはソニックブームを出そうとして大が当たるのだ。

しかしガイルはガードしていた。そこからヨガファイアーとフェイントを駆使し、ガイルを翻弄する。

ダルシムが押していた。そう、小僧がリードしていたのだ。中キックが、ヨガチョップが、大パンチがガイルの黄色いゲージを赤く染めていく。

素肉裏…そうやって蚊トンボのような攻撃を繰り返すがいい。一回懐に入れば俺の勝ちだ。

小僧…なら、入らせないまでのことさ。

そして「う～」と苦しそうなうめき声が筐体から漏れた。倒れているのは……ガイルだ。

素肉裏…くっ。

素肉裏拳や中足払いを幾度かくらいながらも、ダルシムは半分近くバイタリティを残して宙に浮いていた。一本取れたのだ。

そして決着の3ラウンド目。2ラウンド目同様、ダルシム優勢で試合は進む。

ソニックブームバシン

そのとき、信じられないことが起こった。うっかりソニックブームをくらってしまったダルシムが気絶したのだ。

小僧…なぜソニックブーム一発で…。

正確にはソニックブームだけではなかった。かなり前にくらった裏拳のために、気絶タイマーがリセットされていなかったのだ。

これは素肉裏にとっても予期せぬ事態だ。これはダルシムにはよくある現象だ。

素肉裏…俺の勝ちだ。今楽にしてやるぜ。

ガイルはジャブを7発は叩き込むつもりでダルシムへ歩み寄る。

バババン

またもや信じられないことが起こった。ダルシムがあっという間に復活して、ガイルに頭突きをくらわせたのだった。もんどりうって倒れるガイルにはヒヨコが回っている。



素肉裏拳！素肉裏の十八番だ。

ダルシムは最も回復の早いキャラなのだ。ガムシャラにコンパネをガチャガチャやっていたのが幸いしたのだった。おまけに頭突きまで入ってくれた。ダルシムは、ガイルに悠々と近づき…。

ポイッ、ウー

小僧…か、勝った。

素肉裏…こ、この野郎！

(殴りかかる)

「やめろ!!」複数の人間が同時に発した声だった。

小僧と素肉裏は声のするほうを向く。

毛茂野…見苦しいぞ素肉裏。お前は負けたんだ。

友人A…そいつに手を出したら俺が許さんぞ。

友人B…ついにやったな小僧。

友人C…素肉裏ガイルの無敗伝説もとうとう崩れたか。

小僧…み、みんな、なぜここに…。

友人A…実は俺たちもエントリーしてたのさ。皆すぐに負けてしまったがな。

毛茂野…私はベスト8まで行きましたがね。

友人B…俺もだ。

友人C…俺はベスト16だ。A、お前だけだよ、すぐに負けたのは……あっ待て！

(コソコソと去る素肉裏)

毛茂野…放っておこう。奴にもいいクスリになったろう。

皆…そうだな。

――数分後

店員…ではこれより決勝戦を始めます。両者前へ…。

小僧は虚しかった。素肉裏を破ったことで、決勝戦でも勝てる自信はついたが、誰が強いとかそんなことはどうでもいい、実にくだらないことではないかと思い始めていた。

小僧…ひとつお手やわらかに。私はダルシムです。あなたは…。

対戦相手…ウォスー！わしは本田使いの塩巻　太でごわす。では始めるでごわす。

バンババンフフフフフフガフガフガババンウー

店内はシーンと静まりかえっていた。あまりにあっけない幕切れだ。そして、思い出したように一斉に塩巻を讃える歓声が湧きあがった。

小僧…そうか、これだったんだな。みんなが強くなりたがる理由は…。

小僧は笑っていた。しかし、

――次の日

小僧…うえ～ん、びえ～～～ん、ぎょ～が～～～あん。

教官…その様子じゃあ、駄目だったようだな。まあいい、また修業すればいいよ。

小僧…ヒクッ…本田対策を教えて…ヒクッ…くだ…ヒクッ…さい。うえ～ん。

小僧はやはり小僧であった。今日も小僧の修業は続く。いつの日か、ダルシムマスターとなるために……。

ア・イ・テ・ン・ド

担当：栗原桃郎　助っ人：TM

今月のいっぱつ!!

どーして小僧との闘い!!

☆男はゲーセンにいた。あい変わらず人の絶えないストⅡと背中合わせの場所にあるデスブレイドの順番を待っている彼の耳に、「はどーけん」という声が届いた。見ると、少年がにこにこしながらストⅡをプレイしている。

「近ごろ少ないよな、こんな少年は」そう思いながら、男は知らず見入っていた。

少年はブランカで負けた。男は「惜しかったね」と声をかけた。

「うん、あそこでカウンターが入ってたらなー。でもなんでローリングアタックはダメージが倍になんのかな？」

少年の問いに、男は答えた。

「それは〝殺してしんぜよう の定理〟といってね、回転を加えた捨て身の攻撃には危険が伴うんだよ」「定理？」「ああ、源平の義経しかり、ベガのサイコクラッシャーしかり。でも、本田のスーパー頭突きは回転してないからカウンターにならないんだ」

なんか変な理論だ。

「バルログのヒョーは？」

その問いにも、男はこうサラリと言ってのけた。

「ヒョーは金網から飛ぶときのひねりを回転と見なされてしまうんだろうね。バイソンのためパンチもタイガーアッパーも1回転してるしね」

本当だとしたら、サガットもつくづく裏目なヤツだ。

「竜巻とスピニングバードキックとサマーソルトは？」

しかし男も参らない。

「あの回転はあくまで見せ技で、捨て身とは言えないんだ。サマーソルトなんか回転したあとバックしてるじゃないか」

男はすかさずつけたす。

「ただ、スクリューパイルは捨て身といえるね。回転中に殴ればカウンターになるよ」

「そっかー。じゃあ…ダルシムの火はどうやって出るの？」

なんと、閑話休題（それはさておき）を使ってきた!!…この少年、まちがいなく「どーして小僧」だ!!

「それはね…」ああ、そして男もまちがいなく「しったかぶり男」だ!!

「結論から言うとね、ダルシムはモビルスーツなんだよ」

どーん!!少年は、後頭部に百裂張り手をくらったようなショックを受けた。たしかにヘンではあったが、ちょっぴり尊敬していたダルシムが、モビルスーツだとは!!

「根拠は――、あるの？」

明らかに、信じられないという表情で少年が言った。

「ある。火を吐きながらしゃべるのは腹話術でも不可能だし、のびる手足も生物としては考えられない。そこでダルシムの身辺を洗ってみると、意外な人物が現れた。ダッタだ。彼の子供ということになっているヤツこそ、モビルスーツ・ダルシムの製作者であり、パイロットだ」

「そんな！子供じゃないか！」

少年は叫んだ。

「キャプコマのフーバーは2歳でロボットを作っているぞ。みなし子だったダッタは、高度な知能をもってダルシムを作ったのだ。子供ならば内部で操作が可能。手足は精神感応（サイコミュ）でのびちぢみし、口には火炎放射器がついている。もちろん彼はニュータイプだ。世界の子供たちのために闘って稼ぎ、余剰資本でその後母親もこしらえたというわけだ」

男が言い終わるや、少年は「ウソだあああ！バカな！そんなバカなあああ!!」と狂乱に陥った。

ようやく呼吸が落ち着いた少年に、男はなお続けた。

「春麗…。彼女も、あのグランドマスターによって作られたサイボーグだったのだ。そう、モデルは東風。ストライダー機関を破滅させるために作られた刺客なのだ。麻薬捜査官という肩書も、サイボーグであることがばれないように全国を回るための手段にすぎない。彼女は正体が露見しないようにサイファーキックを封印して、スピニングバードを使っているんだが、当然体内には小型軽量化された反重力装置が内蔵されていると。納得したろ。ん？」

見ると、少年は怒り泣きしていた。どうやら彼も「春麗愛してる派」の1人だったらしい。「…泣こうがわめこうが変わりはしない。運命だ」

立ち去ろうとする男を、少年の力強い一声が追った。

「僕はそれを否定する!!」

「無駄なことだ！」

男は言い切った。しかし、少年の声はより力強く響いた。

「僕にはできる！これからそれを見せてやる！」そして少年はプレイを始め、それを見せた。ふり向くと、男はもういなかった。

「否定シ・ビレールか。ちょいとしたアインシュタイン・ロマンスだったってところだろうぜ…」男はそんなことを言いながら、たそがれに家路を急ぐ人ごみに消えていった。

少年はまちがいなく成長したろう。そして男も。

男の言葉を否定したもの――それは、ブランカの電撃に写る春麗の骨格だった。　劇終

（東京都　phg君㊞）

★永遠のライバルに祝福を!!



⬆（東京都　ZAP君㊞）

★…と、いうわけで今回はマンガ特集なのだ!!

がぶりよりゲーマー人生





(東京都　HB君)
★貴様ら全員、自分の戦車を信じろ!!



(東京都　吉崎観音(みね)君)
★あいつは、生まれつきカタい男でさ。

われらの町のこの店を救え!!

☆ストII、尾崎商店に入荷!!
○場所　北海道紋別市落石町1丁目尾崎文房具店奥

○インカム　1カ月で450円ちょうど（1日150円）
○特徴　目にやさしい14インチテーブル、プレイしやすいナムコボタン使用。貸切状態でプレイできる。1プレイ50円、海外バージョン、途中参加モード。12月3日入荷

実はこの店、2〜3年ぶりに基板が入ったのです（一番新しいのが虎への道旧バージョン…）。しかし、誰も入ったのに気づいていないという。店のおじさんも「どっかで宣伝してくれ〜」と完全に参ってます。というわけでよろしくお願いいたします。
このゲーム場、なつかしーゲームと筐体ばかり。少林寺ロード、Mr.DO、リバーパトロールなど。1プレイ20円〜。
（北海道　泰野崇君）
★紋別近辺の人はみな行くように。しかし、14インチとは。

まだ読みはじめて1年たってないんですけど、この雑誌本当にマニアックな投稿者が多いですね－。マニアックと言われるメガドライブの本とも比較にならないぐらい。
（埼玉県　まんきち君）
★どっちかっつーと担当者がマニアック（狂ってると訳さないように）なんじゃないの、レゲーの魂なんて特に。いっしょにマニアになろうよおうおうおーう。なんてな。

理不尽な夢を見ました。ストIIの8人がケンのステージにいました。ボクはガイルでした。ケンが言いました。
「むこう岸に誰が一番早く着けるか競走しようぜ。一番になった奴がビリを好きにできるんだ」
春麗がビリだといいな、と思いました。でも彼ら6人はバードキックやスモウロケットで飛んで行ってしまいました。ガイルは空を飛べません。仕方なく泳いで行こうとすると、横でザンギーがにやりとして、「ういお」僕をひっつかんでスクリューしながら飛んでいきました。KOされたボクは、一番のブランカに頭をかじられてしまいました。ザンギがビリのはずなのに…。
（東京都　3年H組14番君）
★夢にオチつけてどーすんの。

先日、用があって編集部にお電話してしまった。そそうのないようにしないとな。あいさつの言葉を復唱し、深呼吸していざかける。
「はい、新声社です」
うっ!!若い女性の声だっ！しまった、心拍数が増えまくっているうーっ!!
「あっ、もしもし…」
「はい？」
「はあ、はあ…」
まずーい!!これではヘンタイこぞうではないかあーっ。
「ああっ!!キンチョーしまくってるうーーーっ!!」
うひゃーーーーっ！
思わず口に出てしまった!!
ともあれ、一生の大ハジをかきつつ電話を終えた私…。
（長野県　ジャストミート後藤君）
★そりはきっとワタ○べさんですね。と聞いてみたら、思いきり覚えてましたよ。よかったね。

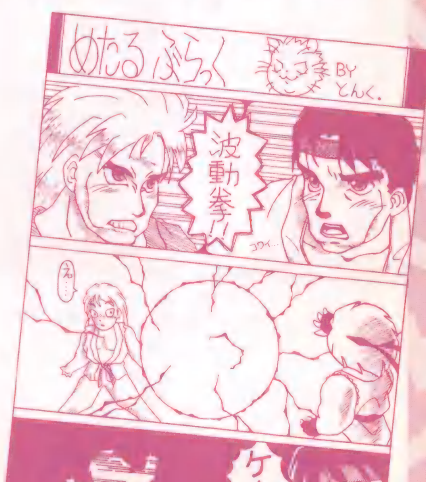
ちょっと1回のつもりで寄ってよせばいいのにコンティニュー　気が付きゃ筐体のシートでゴロ寝　これで偏差値上がるわきゃないよあわかっちゃいるけどやめられない　アソレ
レゾン6面スラスラスイスイスイー　ギャロップ2周目スラスラスイスイスイー　スターブレードスラスラスイスイスイー　浪人街道スラスラスイのスーイスイ
注：冗談になってない…。
（長野県　みろげーっ浪確君）
★ああ、ゲンジツの確かすぎる手応え…。

今よみがえるゲーマー魂

☆突然ですが、最近ゲーメストを読むのがあまり面白くなくなってしまいました。以前は買ったその日に隅々まで読んだものですが…おそらく、僕自身が少し変わってきたのだろうと思います。ああ、このままゲームセンターにもあまり行かなくなり、家庭用ばかりやるようになるんだろうか。外でやるといえば、FF（ガイ使用）、雷電とストIIを

アーケードゲームが好きなんだ。

メタルブラックはボス戦が燃える!!敵ボスもニューロンを集めてビームを吐いてくるので白熱のビーム合戦が展開される！
が、ここで私はタイトーに言いたい!! 1、2面のボスが口からビームを吐くのはいい。しかし!! 3面のフンコロガシボスで、フンがMAXビームを吐くのはやめさせろっっっ!!
（埼玉県　にせロバート・ブロック君(当)）



(東京都　とんく君(当))
★そ…そんなつもりじゃなかったのにーっ!!



➡（大阪府　ありすがわなぎE²君）
★昨日がそこにまだあるままなんて。



⬆（北海道　バーバラ菱谷さん）
★俺が斬る。

ちょっとぐらい。

…だったのですが!! バイト帰りに2月号をほとんど事務的に買い、「そうか、やっぱりストIIが大賞か」と思いつつ読む、と。

ん・ん・んんん～。

熱い、熱い、あまりにも熱いものが全身からこみあげてくる。なんだろうかこれは？ もうゲーセンのゲームには燃えられない体と化した俺ではなかったのか？

…どうやら違ったらしい。やはり僕は、基本的に

「｜｜｜｜｜｜｜｜｜｜｜」

この熱い思いを何かにぶつけなければ、ってわけでもないが久しぶりに投稿してみた。

個人的に大好きではあるが、小ヒットしたぐらいで消えたUSネイビーがシューティング3位、というのがすごい。けっこう好きな人いたんだなぁ。ストIIのCDも、ネイビーとマジックソードのために買った。ストII目当てだった人も、「けっこうほかのもいいじゃないか」と思ったのではなかろうか？

座談会にもあったが、去年は強力なシューティングが少なかった。そう言えば、最近の東亜プランはど～う考えてもおかしい。おかしすぎる。ゼロウイング以降、僕にとって満足すべきゲームはひとつとしてない。92年のシューティングをリードしていくのが鮫虎シリーズであることを痛切に希望する。飛翔鮫の、究極タイガーの、ヘルファイアの、スラップファイトの、ゼロウイングのBGMはまだよく覚えている。タツジンなんて覚えているどころではない。とにかく頑張ってほしい。カネコ、セイブ開発も。

（宮崎県　究極スラップ君）

★ゲームが好きだあー、という気持ちだけは負けないと思うのだよ、何年たっても、そういう気持ちがあったシルシとして覚えてくれると嬉しいね(ああ　じじくさい)。

忘れてほしくないものがある

☆5年半ほど前、僕がゲーセンによく足をはこぶようになったきっかけは「ファンタジーゾーン」というセガのゲームだった。

ある日、突然消えてしまったそのゲームを探していると、友人の一人がファンタジーゾーンが50円でできる場所があるという。行ってみると、そこはなんと小さなお好み焼き屋さんではないか。しかしちゃんと中には5台ほど筐体が置いてあって、その店にうまい人がきているということもあり、なんとか1周クリアできるようになった。

同時にやりはじめたのがそこにあった源平討魔伝で、当時はゲームに詳しくなかったから、その絵やサウンドがどれほどすごいのかなんて知らなかったけれど、感動したのはたしかだった。ほかに何があったかは覚えがなく、けっこう中身も入れ替わっていたけど、この2台だけはやたらと息が長かった。

通い出して2年ぐらいすると1ゲームが30円に値下がりして、さらに楽しめるようになった。毎日のように200円＋10円持っていっておばさんに「両替して」と言い、そんなふうにしておばさんやその子供とも話をするようになり、そこでのゲーム仲間ができてきた。全然知らない人でも結構気楽に話をしてた気がする。

最後の忍道、グラII、大魔界村なども30円で入り、まさにその頃は全盛期だった。ちょうどそんな時「あと1週間ぐらいで店をやめる」との話をきいて、さすがにショックだった。

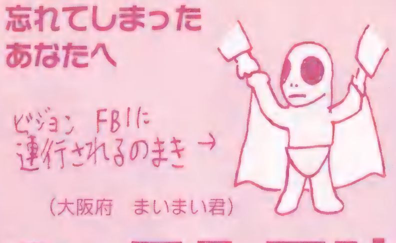
閉店前日には、狭い中に20人くらいの小中高生ゲーマーたちが集まっていた。その日は最後の忍道をみんなでやりまくっていた。最終面まではいくのだが落ちるところがどーしても抜けられず、閉店30分前ぐらいにやっとコンティニューでクリア。みんなで喜んだ。でも、なんだか複雑な気分だった。なぜこんないい店をやめてしまうのだろう…、あの店には「何かあたたかいもの」があった。こんな言い方はテレくさいが、この「何か」があったからこそあれだけ人が集まったんだと思う。今のゲーセンにもあるにはあるのだけれど…。

今のゲーセンは変わりつつある。できることならこの何かを忘れずにいてほしい。

（愛知県　EXP君）

★20すぎぐらいの人には懐かしい世界だよね。

忘れてしまったあなたへ



（大阪府　まいまい君）

つっこみ三昧

☞ツインビー「殺ったあー」
ウインビー「殺ったね!!」
（富山県　MOMOCHING君）
⬆こいつら、楽しんでる…!!

☞餓狼伝説のTVCMのギースが落ちてくシーン…あれってエンディングでは？
（兵庫県　はるな君）
⬆そのとおり。いや？

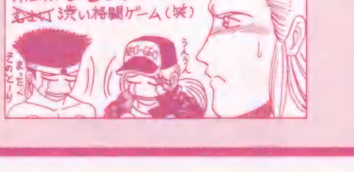
☞ダライアスの「キャプテン・ネオ」がアイザックIIの曲だという話は有名だが、スパイダーマンのワイドモードの曲がカルテットと同じ…という話は誰も語ろうとしない。
（東京都　ポピポピ丸君）
⬆超ひそかに実はカルテット3だったりして。

☞「聖闘士星矢」に春麗という女性が出ていたことを知るのは俺ぐらいだろう。
（栃木県　売春麗君）
⬆紫龍の特訓をうるうる見てた人ね。

☞スクリュー手まねをしていて宗教関係と間違われたK。
（岐阜県　キムチ辛ギョ君）
⬆どんな宗教なんだっ!!

☞ベストキャラ'91のコットンで、「まるまるとした～これだ!!」とコメントしたのは私ですが、本当は「まるまるとしたプヨプヨプチプチのドドビッグなWILLOWがプニプニプニのうーっぽヨヨーンと」でした。お詫びして訂正…しても意味ないか。
（千葉県　Exe-Rai君）
⬆ドドビッグを忘れるとは!!君ってやつぁ…。

☞…ぬう、まさかよりによって自分の名前が誤植を喰らうとは思ってなかった…。
（東京都　ALP-WIN君）
⬆いつかはーあなたのすむまちへいくかもーしれません♬



燃えよ青春っ!



最終打席に垣間見たドラマ

☆土壇場にきて、重大な決断を下さねばならない。
「アンタが、思うようにすりゃいいわよ。アタシはそれに従うだけだから」
彼女ーレプリカントの言葉が、彼女の思う以上に重くのしかかる。酷な選択だった。
「……すまん」

私の91年はリーグボウリングに始まり、2020スーパーベースボールと餓狼伝説で終わった…。2020で99打数99安打打率990カンストしたのは自分くらいでしょう。あと4点で完全カンストだったけど…あーもーくやしーっ!

2020年、サイバーエッグ球場…。

その日、我がメカニカルブレインズは驚異的な猛攻で、相手のメタルスラッシャーズ先発のMETALー3を2回で潰し、8回を終わったところで96対0と、協会規定のコールド成立点100点まであと4点となっていた。

ここまで点を取るために、私は多額の賞金を費やして野球ロボAを購入し、8回にはさらに高性能なBロボを購入した。私は、SBS史上初のコールドゲームを狙っていた。

そんな中で、唯一ロボットに変えず、それに応えてくれた人間選手が1人いた。そして、偶然にも最終打者が彼女だった。9回表99対0、2アウトランナー3塁、バッター…レプリカント。

…ちょっとした走塁テクがありまして、バントを3塁打にして賞金をかせぎ、ロボットを買いつつ8回からBロボに切りかえての連打作戦、というわけです。で、レプリカントというのは足が早くて守備もできて、バント成功率が95%(たまにフライをやってしまう…)という使える子(しかも女の子♡)。で、カンストですが、はっきりいって疲れます。1回のイニングで理論値で12点、実際は20点取るつもりでいかないと。

もし相手ピッチャーが補充のままだったら、彼女にスクイズさせてENDだった。しかし、向こうは8回からBロボを送り込み、彼女は凡退した。そして最終打席。Bの守備力相手では、セーフティスクイズは不可能に近い。しかし、私は彼女にどうしても花を持たせてやりたかった。

…しかし、ここまでやるとキャラたちへの愛情もえらくなりましたわ。SNKの展示会へ行った時からこのゲームは期待してましたが、入荷すると同時にハマって…同じくハマらせた友人Rと共にいろんなキャラで遊んでます。

野球とのルールの違いとかあるけど、ワースタには負けてないし、超固定客のいるクラッチヒッターともいい勝負、ファインプレーのアクションなんか超カッコええと思うんっすけど…(かなり主観やな)。

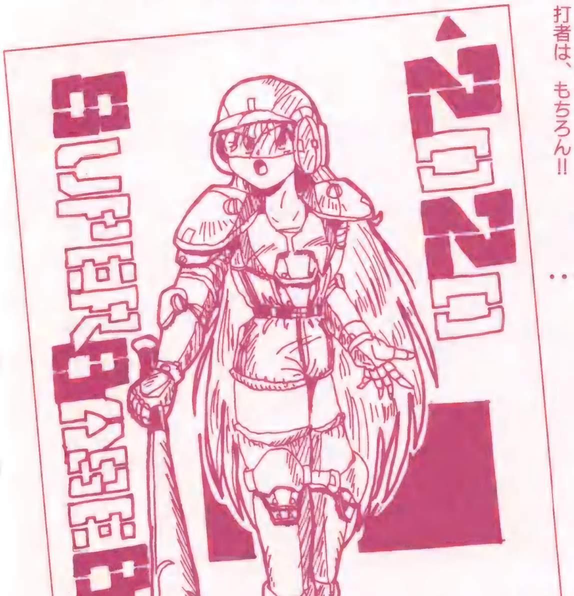
でも、僕はこのゲームが好きなんです。ここまで熱くなれたスポーツゲームってないですから。…あー、こんなセリフ言えるの久しぶり、ストIIはおもろいけど好きとは一度も言わんかったなあ。

ありがとう、SNK!!

代打として送ったBロボが、スローボールにやられて帰ってきた。しかし、私は少しも後悔しない。これだって、アウトかセーフしかないんだ。
「残念ね…ま、仕方ないっか」
「また楽しみができたってもんだな」
私も彼女も妙に明るかった。
「その時は、アタシにやらせてよ」「考えとこう」
そして…。
ネクスト・ゲームが始まった。
(大阪府　こんな私は受験生の㊈君㊕)

☆こういう手紙もひさしぶり。そう、別に2次元コンプレックスでなくてもやり込んでいれば自然ゲームに思い入れてしまうのだ。

…と書いてたら、2通目が届いた。あれから一週間、とうとうやったそうです。勝利打者は、もちろん!!



⬆(山形県　じぼ君)★大丈夫かって?んなこと考えてたらこの仕事やってないわよ、無理で固めたこの球場よ!!



➡(神奈川県　じぐらっと君)
★それは希望と呼ばれた時代。

ゲームのあいまに、友人がやっているメダルゲームのメダルを何枚かもらってポーカーをやってみた。ダブルUPでメダルが山積みになってしまい、いやになって10枚ずつ捨てるように賭ける。あと20枚ぐらいになったその時!! ペーペレーレペー!! けたたましく音が響き、サイレンまで鳴り出す。ロイヤルストレートフラッシュ、1万枚(本当)!! すべての運を使ってしまったような…GF(ゲームファンタジア)神田の伝説になるのか…しくしく。

(東京都　G.U.M-Pop君)



➡(岐阜県　土岐つづくさん)
★あーぱーひーろー?

こちらこだわり派



隠岐って知ってますか？島根県の北に浮いてる小さな島。俺、そこに住んでるんだ。察しのとおり、こんな超田舎にゲーセンはないし、海の真ん中だから電車でひとっ走り隣の町まで…ってワケにもいかない。昨年の春、親戚の結婚式で四国に行って以来全然ゲームセンターに行けない。そんな俺の町の小さなデパートに、〝出たビー〟が来た。

戦いは始まった。

（島根県　ＭＡＤ君）



⇦（北海道　大亜門君）

★こおいう世界なんだから!!

お店の立場で読んでます

☆今回は、懸賞論文の2作品を読んだ感想を書きます。

まず1月号の高澤君。なかなか鋭い内容でＧＯＯＤでしたが、１つ誤解があります。ゲームリースの会社（各店に基板を貸す）はメーカーからゲームをローンで買っているため、インカムがそれを下回ると倒産してしまいます。それに今では大型マシン（数百万～一千万円もする）の導入、治安維持やメンテナンスのための人員増加でインベーダー時代の10倍以上経費がかかってしまうのです。オペレーターが私腹をこやしているわけではないんですよ。そんなにお金をかけなくても…と思うかもしれないけど、やはり新製品がどんどん入って、きれいな店にお客さんはくる。

次に2月号の松永君ですが、やはり熱帯魚とゲームを比べるのは無理があります。熱帯魚は商品を売り渡してしまうけれど、ゲームは長時間独占されると周りに影響が出るからです。だから、ループゲームやプレイ時間の長くなるようなシステムを使っている限り、オペレーターとマニア、そして一般ゲーマーの利害が一致することはないわけです。

オペレーターのいう難度というのはプレイ時間の長さであって、弾の量やパターンの陰険さではないのです。だから一般人が５分と待たなくても、何周もできるプレイヤーがいればそれは「易しいゲーム」となるのです。

この点は、たとえばアウトランのようにルートを分岐して最長ゲーム時間を短くできれば、そのぶん一面あたりの難易度をおさえることができます。スコアラーへはボーナスなど配慮してやればよいし、ハマったり飽きたりしても他のコースを試せるので持続力も長くできるんですよね。

（愛知県　足立謙二さん㊤）

★いつもお手紙ありがとうございます。とっても勉強になるのでした。

名前にいろいろこだわるワタシ

はじめてお便り出します。ペンネームを指定したいときはどこに書くのですか？　また、いいペンネームがあったら教えてください。

（千葉県　高井裕太君）

★いきなり他力本願なんですね。てきとーに考えて、てきとーに書いときゃいーんですよ（頭にP.N.とつけるとよい）。どーしても思いつかんというならアイレムの占いマシンに聞けば、シルヴィルエーヌとかヴドゥラフスドラッタとかつけてくれるぞ（本当）。

大金はたいて地球儀を買ったとたん、ソ連が崩壊した。ウキー、トホホ。差し障りはないが、妙に〝ソ連〟の字が気になる。

（神奈川県　望月宗君）

★江戸時代に船で遭難してロシアに漂着した日本人のロシア名、知ってる？ステファノヴィチ善六にアレクサンドロヴィチ辰蔵、さらにセミョン＝ゲリゴロヴィチ八三郎だぜ（本当）。彼らの悲しみに比べれば…。

ザ・キングオブドラゴンズ…いい名ではないか。今年こそは中日が必ずとる。そのためには大阪の球団をボコボコにせねば。今年も阪神万歳君の悲鳴が響きそうだ。

（愛知県　低難度の野望ＳＥ－Ｌ君）

★私は地元だからライオンズだが、強すぎて応援する気がおきないぞ。おーう。

コットンのタイトルには、「ＦＡＮＴＡＳＴＩ－Ｃ」が正しい。「ＦＡＮＴＡＳＩ－Ｃ」という英単語はありません。ゲームが間違えてるのだ。

（大阪府　Ｗ・ＢＬＡＳＴ君）

★和製英語ってやつ？コナミックみたいな。

横浜でキャプコマの海外バージョンを見たら、キャラの名前が違っていた。

ジェネティー⇩　MACK THE KNIFE

翔⇩　GINZU THE NINJA

フーバー⇩　BABY HEAD

ほかのはいーんだが、**ぎんず**とは一体…？以来うちでは翔はぎんずと呼ばれ、ＦＦのガイはぎんずパパと呼ばれるハメになった。哀れな…。

（埼玉県　だんのうらぞーまさん）

★翔はペンネームですか（たしかにありがちっぽい）。

クラスメイトが香港に行ってストⅡの例の本を買ってきた。「街頭戦士」の増刊2号で内容はㆀ1月号のと同じだが、キャラの名がちょいと変で笑えるのだ。例えば…

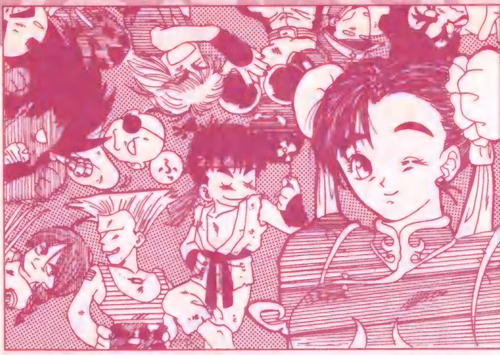
リュウ⇩赤龍

Ｅ・本田⇩坂本大蔵

今後は本田のことを「たいぞう」とか「坂本」と呼んであげよう!!あとは、ヨガファイアーの効果音が「熊　熊」だった。う～んナゾだ。やはり、ヨガファイアーを撃つ時は大声で「くまくま～」と叫ぼう!!ヨガ投げも「くまくま投げ」、くらったほうも「くまくま～」といおう!!

（埼玉県　早大本庄ＴＺＷグラⅡ狂君）

★いわねーっての。香港ではストⅡ別冊の海賊版も出てるぞ。古葉びーのマンガも中国語だし、うじゃりは右砂利だ。なにをたくらんでる、香港!!



⇦（茨城県　ソニック大助君）

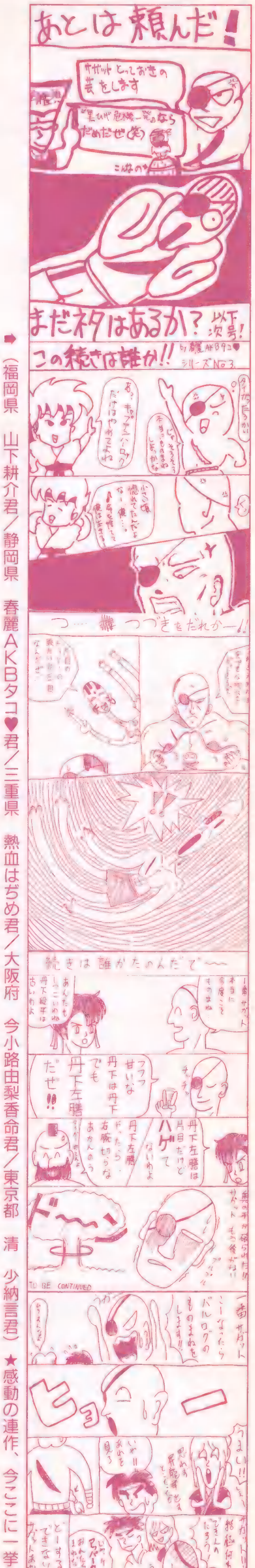
★う～ん、Good tastes!!



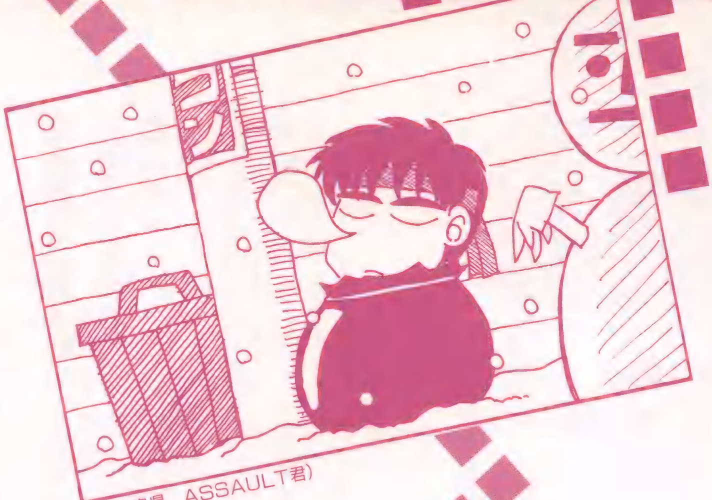
⇦（東京都　高崎史生さん）

★アザラシとカンガルーだと思ってたんだってさ!!

大芸道 DAIGEIDO



➡(福岡県 山下耕介君/静岡県 春麗AKBタコ♥君/三重県 熱血はぢめ君/大阪府 今小路由梨香命君/東京都 清少納言君)
★感動の連作、今ここに一挙公開!!



⬆(岐阜県 ASSAULT君)



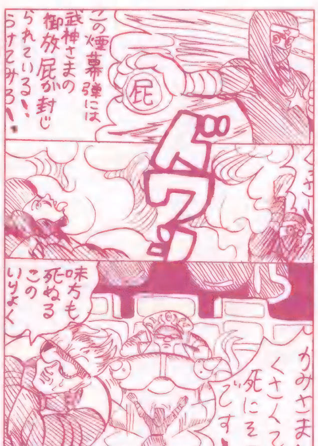
➡(北海道 桐野晶君)
★強さと美はともかくとして、恐怖だ!!



➡(埼玉県 SARDINE君)
★君が悪いんじゃない…んだけどな…。



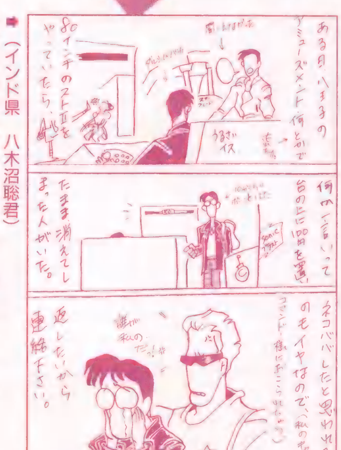
➡(兵庫県 TOADIE君)
★なんかかわええぞ。



➡(神奈川県 SFハイスプリッター君)
★こんな神様いらない!!



➡(静岡県 ベルベット君)
★ああいでんていーが、ぱあ~。



➡(インド県 八木沼聡君)
★今月の悩む人。ベラボー中村に間違われたのか?

これで最後だ!! ストIIでうたおう

KENのテーマソング

(ケンの曲でムリヤリ歌う)

国籍不明のあーかい道着着た
目立つ金髪 黒眉の男
だけど体型は純粋な日本人
挑発的な態度が生意気!!
馬鹿は死ななきゃ治らない
そんな奴にも女がいるう~
修行といいつつ恋人と楽しい
毎日なんか送っていた
隆に謝れバチ当たりそれでも
強いところがスゴイ

(茨城県 美濃鈴奈さん)

宿無しエレジー 唄:RYU

(西田敏行「もしもピアノがひけたなら」のふしで)

もしも寝床があったなら
倒した相手の懐の
財布を抜くことやめるだろう
家のかわりはドラムカン
蒲団のかわりはダンボール
毛布のかわりは新聞紙
だけど俺には家がない
宿を借りるにも金がない
財布はいつでもからっけつ
飯を食うにも事を欠く
ああああ~ああ ああああ~ああ
あああ~~ ホームレス

(埼玉県 黒騎士君)
★うーん基本ですねい。新たなネタとなるゲームはいつ…。

閻魔天国

心はいつも ワイルドなのに…

ワイルドファング（テクモ）のCDは出ないのか。たいして良くもないGMをCD化するひまがあるなら、人気がなくても本当にいいGMを紹介していったらどうなのアンタ!! 一度聴いてごらん。3、4、5面の曲の素晴らしさがわかるから。だいたい、必要以上に一部メーカーのVGMが評価されがちなんだよ。自分の耳でいろいろな曲を聴いてみろよ。

北海道　ABL（納得いかん人）

昨年一番スケールがデカいゲーム、「チャイナタウン」を知っているか？ 麻雀牌を使ったテトリス風のゲームだが、実は一人のコ○キオヤジがキャバレーや銀行、妻を10人、軍隊、さらには富士山をも手に入れる成金物語!! なぜPLAYしてくれない？ ウソだ!! みんなウソの、ニセモノの人間なんだ!! オレは戦う! 本当を求めて!!

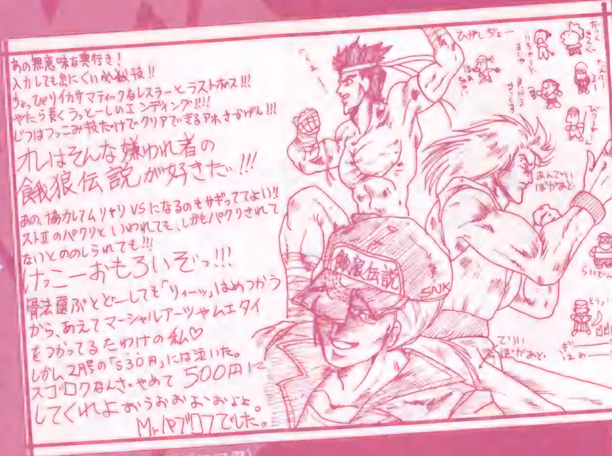
東京都　おくていねす（SG用）



⬅（神奈川県　町武阪神万歳[illegible]（[illegible]）君）
★なんか一面でもりあがってますけど。

セルフィーナのコツは、敵をまとめて箱にとじこめ、コインは残らず集めて速攻でクリア、とひたすら高得点ねらいで残機を増やすのだ。10万点ごとにEXTENDだが、気づくと残機が2ケタになっていて驚いたことがある。しかしもっと驚いたのは、1コインで最終ボスを倒せてしまったことだ。まさかクリアしてしまうとは…。エンディングは？と思ったらスタッフロールに続いてネームエントリーが。これだけ。これだけである。イーストテクノロジーだからねえ…。次の日行ってみると、サンダーブラスターになっていた。ひどい…。

大阪府　W・BLAST（再会を祈るしかあるまい）

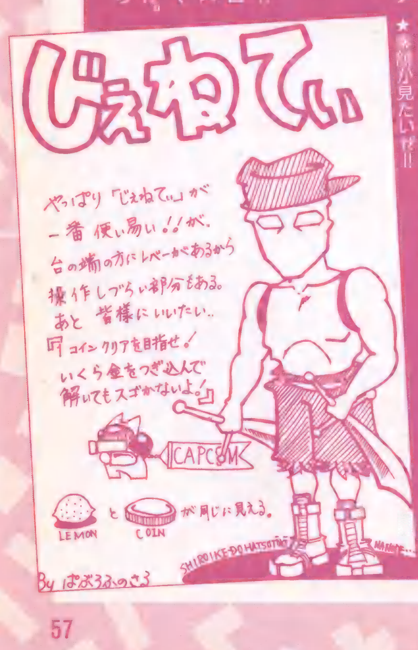


⬆（奈良県　Mr.パブロフ君）
★なにが妙に多かったな…餓狼の投稿が。

誰も書かぬなら私が書く!! シュトラールは大変面白い。エリア88のうまいエキスを濃縮したような、実によくできたシューティングなのだ。ただの横シューと思ってやらないと超ソンするぞ。消える前にやってみてくれ!!

埼玉県　栗原桃郎（担当者）

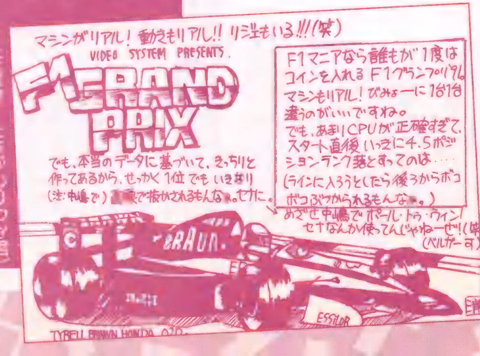
★というわけで、なにかカルト的ゲームばかりになってしまった今月であった。シュトラール一度やってみてね。



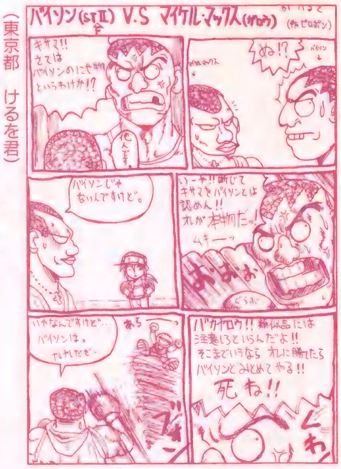
⬅（千葉県　ぱぶろふのさる君）
★素顔が見たいぜ!!



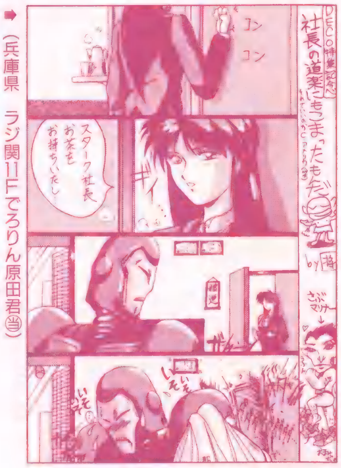
⬅（栗山泊　劉的[illegible]さん）
★この色男が!



➡（佐賀県　たきがわりつか君）
★音楽にビビりました。



★バイソン真似てなんのメリットが。
（東京都　けるを君）



➡（兵庫県　ラジ関11Fでろりん原田君㉓）
★どうしても社員が慣れてくれないんです。



➡（熊本県　ATA郎君）
★また、泥試合のタネがまかれてしまった……

ご商談の場



▼買います

●ゲーメスト1〜48・52〜57号を1万円で。切り抜き不可、送料こちら。まずは葉書で。③（〒206 東京都稲城市矢野口1455−5 永井清昭）

●ゲーメスト1〜41、43、44号とギャルズアイランドを売ってください。美品希望、切り抜き不可、グラディウスシリーズ関係グッズも買います。希望価格明記の上、W葉書で。（〒176 東京都練馬区小竹町1−39−2 相原章人）

●ゲーメスト43号と62号内の「なんですか・グラII攻略たのむぜ」を買った方、現品かコピーを売ってください。バラ可、各1000円で。W葉書で。（〒815 福岡市南区寺塚2−13−7−501 岡暁史）

●ストIIの非売品公式テレカを譲ってください。ただし、絶対美品希望！62円切手同封で。③（〒520−16 滋賀県高島郡今津町弘川杉沢1245−48 岩谷良二）

●グラIIの攻略が載っているゲーメストを1冊300〜400円で買います。美品希望。できればまとめて売ってください。W葉書で。（〒387 長野県更埴市寂蒔16−13 渋谷宏光）

●アルファレコードGMOレーベルの「ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージック」アーケード販促用のポスター（何でも）を譲ってください。希望価格を書いて、往復葉書にて連絡してください。（〒464 名古屋市千種区千種3−21−12ミタカビル202号 古川貢）

●あなたの持っているフェリオスのグッズの種類と希望価格を書いてW葉書で送ってください。（〒330 埼玉県大宮市東大成町1−156 RM203 山口雅弘）

売ります

○ゲーメスト1〜46（3、4、45号欠）号、美品をまとめて買ってくれる人優先で売ります。希望価格明記の上、W葉書で。（〒153 東京都目黒区中町1−28−6 野田裕）

●NG1〜29号を2千円以上で売ります（バラ不可）。送料もってくれた方にはギャルズアイランド美品を譲ります。高い人優先。②（〒177 東京都練馬区石神井町2−28−24−307 松井浩史）

●カプコン・コナミのポスター多数あります。まずはW葉書で。（〒216 神奈川県川崎市宮前区宮前平3−12−3富士通ハイツB−423 大原常勝）

●ギャラクシーフォース・アウトラン・アフターバーナーのビデオ3本を売ります。希望価格を書いて往復葉書で連絡を！バラ売り可。オマケも付けます。（〒923 石川県小松市川辺町2−39 大橋建介）

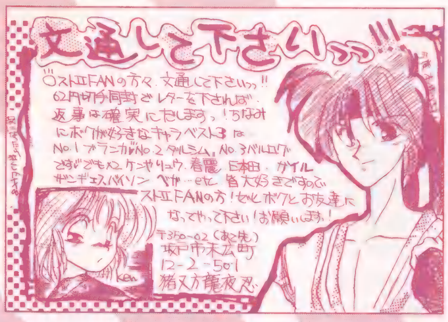
▼交換・その他

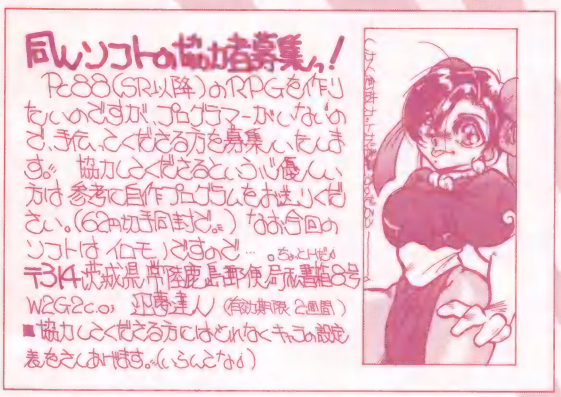
●自分の想像したゼクセクスIIのキャラなどを書いて送ってください。こちらからも送ります。（〒409−36 山梨県西八代郡市川大門町 浅川敏夫）

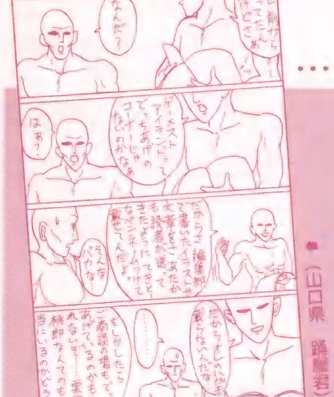
●未だにパロにはまっている人、情報交換しましょう！当方、タコとツインビーで2−10まで。結構、笑える話もあります（ベスト270万）。③（〒581 大阪府八尾市南本町7−5−33 三好博昭）

●グラシリーズ・ゼクセクスなどのコナミシューティングFUNの方、私と文通しませんか？（F・C版も知ってるとうれしいな）（〒950−21 新潟県新潟市坂井東4−17−10 白川真実子）

●基板コレクターの方、OLD基板の入手方法やコントロールBOXの作り方、基板の修理など教えてくれる方、連絡ください。その道のエキスパートの人と友達になりたいです。（〒356 埼玉県川越市砂新田3−20−11 中山勇）







（山口県　踊龍君）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊙）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

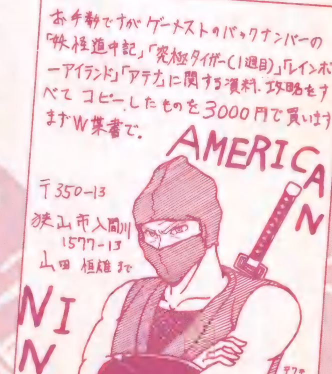
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

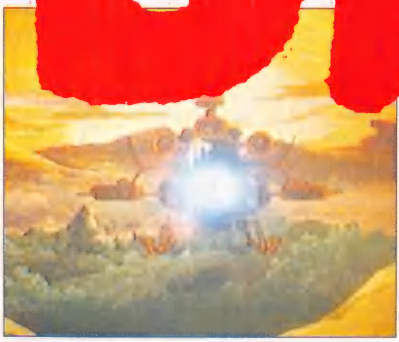
○締め切りなし→③




特集
あつくてしぬぜ!
DATA EAST
ATOMIC RUNNER
CHELNOV
社内データ大公開
名作迷作はコレダ!!
ゲーマデリックかく語りき
㊙大大だいプレゼント
社長超新作開発陣全部登場
期待の超新星か、はたまたカルトゲームの雄か
大炎上中いま噂のアノ会社のすべてをここに

DATA OF DREAMS





だいたいが、絶対確実性を追うのならばはじめから素直にお勉強している。なにが起こるのかわからないのがたまらなく刺激的だからこそ、モニターの向こう側に身を投じているのではないか。

そんなわけで、DECOが好きである。まあそんなのはすっかりあとづけの理由で、実際にはただ、気づいてみたら好きなゲームというのはやたらとDECOのものばかりであった、というだけのはなしなのだ。

昔から、DECOのゲームはたとえばセガとかナムコのかちっと作られたゲームに比べると、むやみにどこかアバウトであった。いいかげんのようでふと異次元的な、そのいかにもゲームくさい世界になぜかやたらとはまりこんでいた。ドルアーガやパックランドの攻略をいちいちベーマガでチェックするのが面倒だった、というのがなによりの理由だろう。そんな自分の気質に、DECOのゲームはきわめてフィットしていたのだ。

現在に至るまで、DECOという会社は不思議なくらいその名が天下に轟きわたることがなかった。一夜明けたら「あのR−TYPEの!!」と呼ばれたり、女の子のファンがサウンドチームにつきまくった、なんてあったためしがない。一発ドカンを出してない、というのもあると思うが、情報偏加重のゲーム社会ゆえの不遇さ、というのも少なからずあって、どうにも細々と悲しかった。「いつか」はやるぞデコ特集、などと思って過ごした十数年。それはもう、いつかは宇宙へ行くぞというのと似ていたものだ。

しかしなんだか不思議なもので、今年のカゼはしんどいなあ、このごろ星が見えないなあ、などと思っているある冬になんとなく機会はやってきた。編集部員は大阪の取材で大いそがし、なぜかページもぽっかりあいてて、どうしたことかアンケートではメーカー特集希望の会社№1はDATAEASTであった。まあ、やるしかないよなァ。

で、やった。

メチャクチャ我がままな特集である。「こんなんやっていいのか!?」とわめきながらやった（なんか伝奇バイオレンス小説のあとがきみたいになってきた）。超楽しい。36時間ぶっつづけで働く、働く。

完全に趣味である。

果たして全国で何人の人間がこの特集を目にして「これだ!!」と叫んでくれるかはわかったもんでもないが、とにかくこれがDECOゲームが自分に作らせたシロモノである。その意味で、この特集はDECOをかなり表現しているはずだ。協力してくれた皆さん、ありがとう。

ことわっておくけれど、この特集はDECOが大変身したことを記念するものではない。ただ、とんでもない進化というものはやみくもにとげられるものではなく、必ず遺伝子にその要因がきっちりと刻まれている、ということだ。

一世一代の大ゼイタクだ。



ゲームで楽しませてもらった奴が、素直に（どこがー）お礼を言わせてもらったのだ。ゲームを作る人と遊ぶ奴が、一対一で幻をやりとりする…、DECOのゲームには、今でも純粋なこいつがある。そしてそいつは、今にして実に大事なものに思えてならない。

DECOのセンスを生かすため、ビジュアルに力を入れた。DECOなんて知らないという人の脳にも働きかけるとうれしい。つかみそこねたたくさんのゲームといかす音楽は、それぞれの課題ということで。

栗原桃郎



1回死んだからといって諦めるな！
2回、3回とやっていくうちに操作にも慣れる。
ぜひ続けてチャレンジしてくれいっ！

KAL

ジャンプボタンの使い方がポイントだ!!

8方向レバーと3つのボタンで自機を操作。レバーは移動だけでなく、攻撃する方向も担っている。攻撃できる方向は前方(正面)と斜め上(約45°)の2方向のみ。これが結構クセモノ。詳しいことはのちほど。

ボタンは、一番内側(A)がショットで真ん中(B)がジャンプ、外側(C)がサブウェポン。

Aのショットは押しっ放しで方向(向いている方向・角度)固定のオート連射になる。

前記の〝クセモノ〟について説明すると、広範囲に攻撃できる武器を使用していない限り、「隙間」にいる敵を攻撃できないため、撃ちもらしがでやすい。さらに、真上に撃てないという事実が左右撃ちわけと固定射撃の重要性を高めているのだ。やり込んで慣れるしかない。

ジャンプは自機のタイプによってかなり重要性が変わってくる。

低いジャンプしかできない機体なら、わざわざ危険なジャンプなんてするよりレバー下+Bの〝加速ダッシュ〟のほうがましなわけだし、高いジャンプが可能な機体なら、ダッシュ(自機の〝前方〟にしかダッシュしないので注意)とジャンプの使い分けがポイントとなってくる。

高いジャンプの利点は、空中制御で弾の群れを大きく迂回できる点と、敵の頭の上に乗りやすいという点の2点である。このゲームは敵の上に乗っかっているだけでダメージをあたえることができるので、このことは攻略上でも重要であると私はにらんだ！

まぁ低いジャンプでも敵の上に乗ることはできるし、高ジャンプ可能機体でもダッシュの重要性は同じであるが。で、そのダッシュなのだが、思ったより長く、予想以上に素早く移動する。普段はこのダッシュを多用し、硬い敵やデカイ奴には乗っかりを使うようにしよう。

Cボタンによるサブウェポンの使用は、画面上の細長いゲージがいっぱいになってから(最高3段階)。

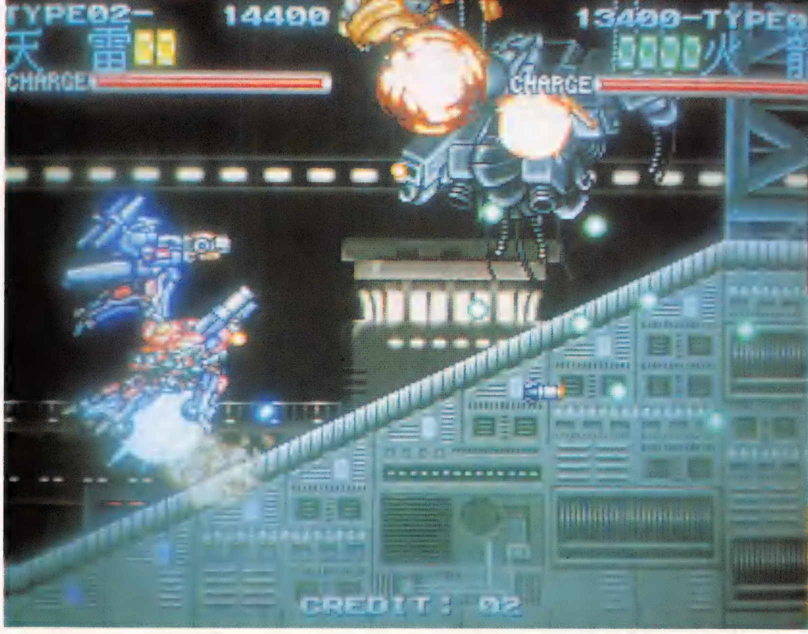
これもほかのパーツ(ARM・LEG)と同様、選んだパーツによって使用する局面、頻度などがだいぶ変わってくる。しかも、ほかのパーツとの兼ね合いで戦術面でも頭を使うことになる部分だ。

では最終的に、自機の操作上もっとも意識しておきたいところはどこか？というと、前後から敵が交互に出現するような場面のために、固定移動と方向転換、というのは当然のことで、実は相当ありがちなBボタンとCボタンの押し間違い。クリアを目指すならこんな情けないミスは犯さないよう気をつけよう。

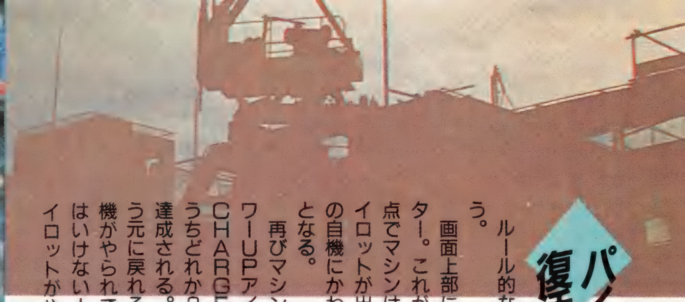




こういうロボットには乗っかりがきく(ダッシュでもOK)。



クラスターを使用中。弧を描いて広がっていく。敵は重装甲機兵のプロトタイプだ。



パイロットからの復活が熱い!?

ルール的な面にふれてみよう。

画面上部にあるライフメーター。これがゼロになった時点でマシンは破壊、中からパイロットが出てきてそれまでの自機にかわってマイキャラとなる。

再びマシンに戻るには、パワーUPアイテム類（POW、CHARGE、LIFE）のうちどれか3つを取ることで達成される。頑張ればけっこう元に戻れるものなので、自機がやられても決して諦めてはいけない！が、それでもパイロットがやられてしまえばゲームオーバー。

パワーUPアイテムについては写真参照ということにして、武器チェンジアイテムについて説明しよう。

今回一番使えるのはⓋバルカン。ボス戦ではたまにⒼグレネードが使える。ほかの2つはどうも効果が中途半端で、無理して使う価値は今のところないといえる。

この武器チェンジアイテムを撃ち続けると爆発してボンバーのかわりになるが、いざというときすぐには使えないので、あらかじめ使用場面を想定しておくといいと思う。



サウンドチーム&開発チームへのインタビューはP76からだ！

ジャンプ系と固定移動方向転換に慣れろ!!

ここからは1面、2面のポイントを書いていこう。

まずは小手調べの1面。ここですべての操作をためしておこう。最後に出現する敵中型艇は、写真のようにすると早く倒せるぞ。

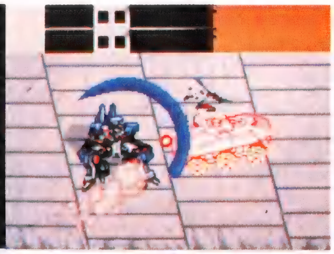
2面からはいきなり面構成が長くなる。基本動作はほとんどすべてやらされるので練習のつもりでいこう。

後半の敵ロボットラッシュ地帯やそのあとのトラック&ザコロボ地帯は、乗っかりやサブウェポンを使うといいだろう。

ボス前でオペレーターのおねえさんが喋っている間に、武器をグレネードに変えて接近戦に持ちこもう。いったんボスが画面右へいったら、あとは写真の位置で撃ち続けていれば楽々2面クリアだ。



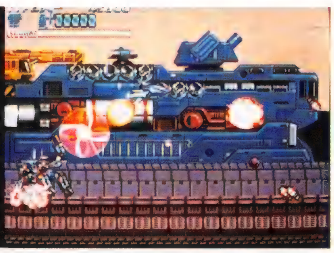
アイアンクロウで斬りまくる。弾に突っ込まないように。



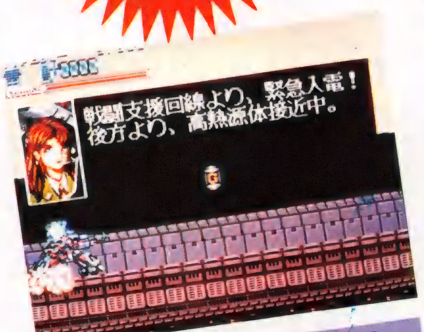
逃げていく敵を斬る。思い切った行動が重要だ。



後半ラッシュ。場所を覚えて早く対策をねらわねば。



あとはここでグレネードを撃っているだけ。



2面ボス前。ここでグレネードにかえる。おねえさんがかわいくなった。



レーザーの最強段階。こういう場合は接近戦だ！

MECHANICS CONSTRUCTION のススメ

自分のメカは自分で作れ!!



BODY（特殊装備）

ホーミングミサイル


チャージが早く
一発一発の破壊力
は普通だが
それほど強くない

エレクトリッガー


高電圧で周囲を
大きくカバーする
破壊力は弱いが
敵弾を消去できる

フレイムランチャー


周囲と上下を
カバーする火の雨
を降らせる
破壊力はやや強い

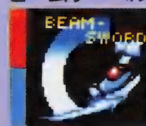
グレネード弾


上に放たれたあと
落下し前後に向か
って火柱をつくる
破壊力は絶大

ARM（接近戦用武器）

ナックルショット


破壊力は標準だが
速射性がやや高い
攻撃範囲は正面

ビームサーベル


連続攻撃が可能
広範囲をカバー
破壊力は低い

アイアンクロウ


攻撃範囲はやや広
く破壊力もあるが
速射性がやや低い

パイルバンカー


破壊力は絶大だが
速射性に劣る
攻撃範囲は正面

LEG（脚部）

2脚滑走型

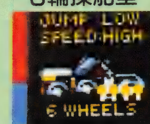

移動力はやや早い
JUMP力がやや低い
猟兵が2人まで
搭乗可能

2脚ホバー型


移動力はやや遅い
JUMP力がやや高い
猟兵が2人まで
搭乗可能

4脚走行型


移動力は遅い
JUMP力は最も高い
猟兵が4人まで
搭乗可能

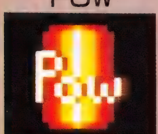
6輪操舵型


移動は最速
JUMP力は最も低い
猟兵が4人まで
搭乗可能



赤のバーメーターは攻撃力を示している
青のバーメーターは機動力（スピード）を示している

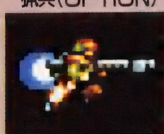
アイテム

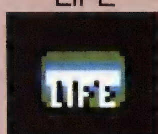
POW


1つ取るとメイン
ショットのパワー
が1レベルあがる

CHARGE


ため撃ちが3レベ
ルまでいっきに
たまる

猟兵(OPTION)

味方の兵士で自機
に搭乗させること
で共に戦う

LIFE


自機のダメージが
1つ回復する

ウェポンアイテム

VULCAN

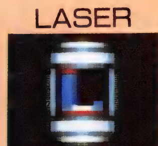

速射性が最も高く
広範囲をカバー
できる武器

CLUSTER


破壊力のある弾が
弧を描いて飛んで
いく武器

GRANADE


爆風で敵を巻き込
み、敵の弾をも消
せる武器

LASER


直線上では、破壊
力の高い武器

オススメはタイプ60 雷獣だ

そういうことだ、私のススメる組み合わせは、エレクトリッガー＋アイアンクロー＋4脚で、敵弾を消せるエレクトリッガーは必需品。かなりの広範囲攻撃と破壊力でアイアンクロー、高ジャンプと仲間（自動照準で敵を自動攻撃する）を4人搭乗させられる点で4脚足。最初はタイプ2の天雷でもいいと思う。

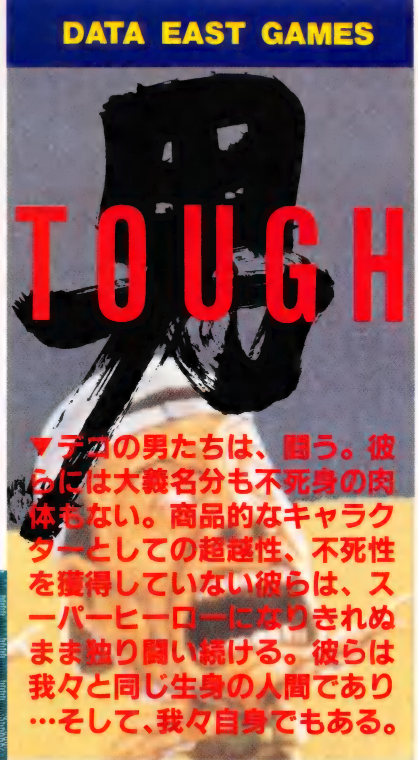
では、まとめに入ろう。とにかく操作が複雑なため、1回やってダメだ、と思った人も続けて2回、3回とプレイしてほしい。操作に慣れればゲームも楽しくなってくるので気合を入れてチャレンジしてくれっ！



エレクトリッガー!!目の前を浮遊しているのはチャージ。



➡ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ（89）★超ぞんざいな口調がたまらん！ひそかな支持者もいるというバリバリの戦争ゲーム。サンダーゾーンはもろこのノリ。

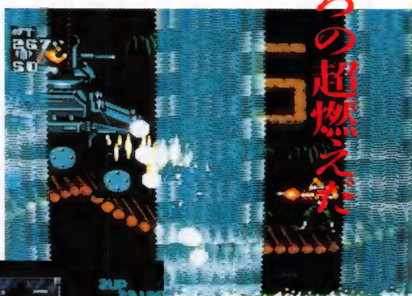


▼デコの男たちは、闘う。彼らには大義名分も不死身の肉体もない。商品的なキャラクターとしての超越性、不死性を獲得していない彼らは、スーパーヒーローになりきれぬまま独り闘い続ける。彼らは我々と同じ生身の人間であり…そして、我々自身でもある。

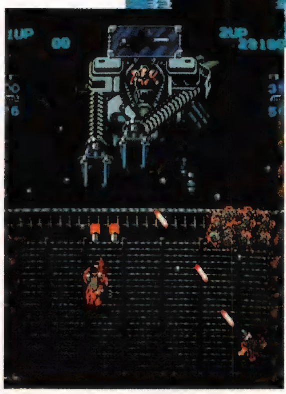
燃えろよ燃えろの超燃えた

デコの中でももっとも熱く、男くさいゲームの数々。どれも重火器を手にした男たちが絶叫しながら敵地へ突っこんでいくというノリで、どうにも日本男児の血がバーニングせずにおられぬこの熱さだ。

演出がいかしまくっているのも特徴で、ただの戦闘ゲームと思わずぜひ一度やってみてほしい。



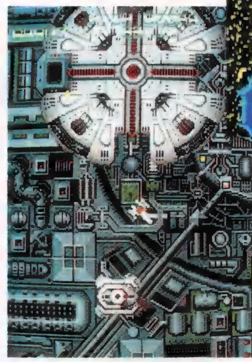
➡ミッドナイトレジスタンス（89）★父よ母よ妹たちよ、生きていてくれ！というノリがすごいループレバー使用の横視点アクション。



⬆ヘビーバレル（87）★最終破壊兵器“ヘビーバレル”を完成させろ!!近未来的なグラフィックが新鮮な、ループレバー使用のゲーム。



➡ミッションX（82）★ゼビウス以前に地上空中の撃ちわけがあった画期的シューティング。超高速スクロールが非常に爽快かつ新鮮だった。企画とプログラムを同じ人がやったせいか、企画者の意図が素直に表現されていて気持ちいい。サウンドも大迫力だ。

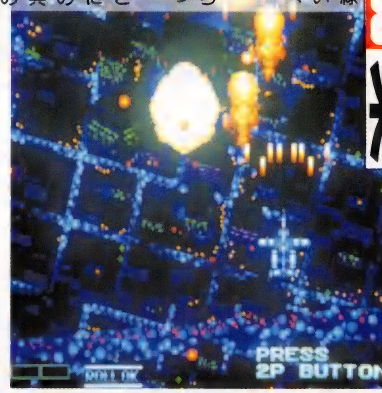


⬅ラストミッション（86）★全方向スクロールで、パワーアップを使いわけつつマップ上に点在する基地を破壊していく。戦略性が高く完成されたゲームだが、操作感覚がプレイヤーを選んでしまった。曲がカッコいいぞ。

ハードメカニックの世界

黒ぬりの戦闘爆撃機が、緑にもえる地平の上を切り裂いていく。炎を吹き上げる戦車、そして敵機――。

82年のミッションX以来、デコのメカニックはひたすら現用兵器のリアリズムを持って描かれてきた。オスカー、空牙、ウルフファング…。これらのデコシューティングに登場するメカはみな、正義の味方の乗るそれではなく、兵士あるいは戦士のためのものだ。ひたすら機能重視の静かなるデコメカニックを、それゆえに愛する人もいる。



➡空牙（90）★新生デコの先駆けとなった一作。ゲームはオーソドックスながらサウンド・ビジュアルのセンスが見事にあかぬけた。



⬇エドワードランディー（91）★デコ人気に火をつけた気合爆発の1作。冒険心を刺激しまくる演出やド派手なグラフィックが「ついにやったか!!」の感動を人々に与えたが、ゲームとしての歯切れがよくなかったのが残念。しかしデコの持つ可能性を表している作品だ。

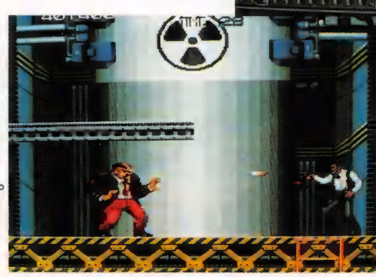
足は遅いが手は早い

現在ある格闘もの、2P同時ものの大元祖といえるゲームが、84年の空手道&対戦空手道だ。多彩な技とリアルでなめらかな動き、三本勝負の緊張感はまさにストⅡの原型。

時代は流れダブルドラゴンタイプが大流行し、デコもドラゴンニンジャを皮切りにいくつかこの手のゲームを出したが、全体にどうも自分の動きがにぶいのがネックとなって、いまいち目立たなかった。



⬆ドラゴンニンジャ(88)★バスケシューズをはいた忍者が大都会で敵忍者と闘う。カルノフが敵として初めて登場。



➡シークレットエージェント（89）★007的展開が続出するごった煮アクション。エドワードランディーへの布石となった。

やまかわ悠理の

DECO名作劇場



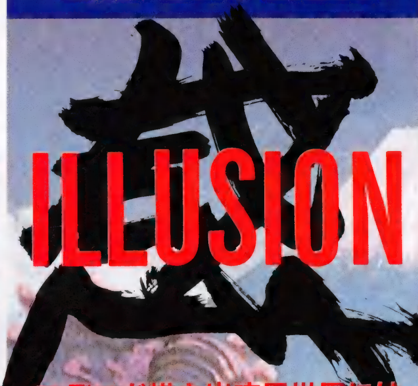
空手道

まず、ツインレバーの組み合わせで、22種の動きを操作するのが特徴。とはいえ、4～5種の操作を覚えれば7段までは軽く進める。そこから先はフェイントを入れないと全然勝てない。最終的には名人となりエンドレスとなる。

このゲームの名物といえば演武につきる。いわゆるボーナスステージなのだが、試し割り、飛んでくるリンゴなどを当てるもの、そして極めつきといえば「さあ、牛だ!!」の牛殺し。生きるか死ぬかの真剣勝負。試し割りで失敗すると顔がでかくなるし…。

そうそう、一部で話題になったデモの演武がプレイできるという話はデマです。(84年)

幻 ILLUSION



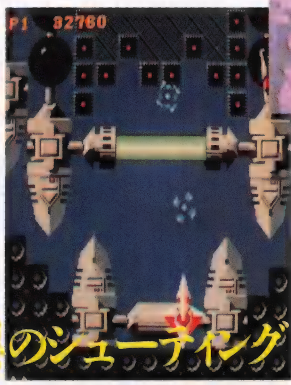
▼デコが描き出す異世界には、「内的宇宙」という表現がふさわしい。あまりにも繊細な美しさを持つ一連の幻想的なシューティング、そして闇の魅力あふれるドラゴンファンタジーの世界。それらは、我々の手が届かぬ幻想のまま、そこに存在する。

⬇ザビガ（84）★いわゆるゼビウスタイプのシューティングだが、昆虫をモチーフとした敵をはじめ巨大な金属網状の雲など、無機物と有機物の融合したグラフィックがものすごく素晴らしい。デコの一連のセンスの基本だ。





➡ダーウィン4078(86)★パワーアップシューティングの名作Bウイングを、〝進化〟という概念で生まれかわらせた。生物とも機械ともつかぬ自機をはじめ、感覚のシュールさは他に類を見ない。ゲームとしても熱かった。

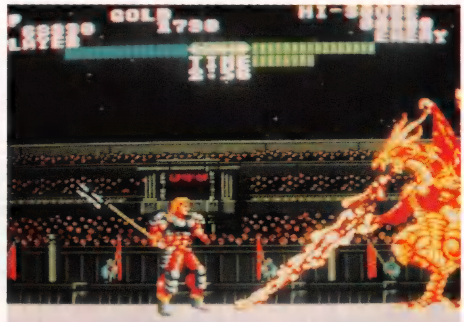


幻想と驚異のシューティング

デコのセンスの良さが思い切り出ているのが、ザビガ/ダーウィンのシューティングシリーズである。たとえばダーウィン4078の設定では、舞台は宇宙に浮かぶ超巨大なコンテナ船、人間の想像を完全に超えた世界の話なのだ。

この、ゲームならではの発想の自由さがたまらなくいい。ドラマというかせに縛られていないビデオゲームは、音楽や絵と同じく純粋&オリジナルなセンスで勝負できる!ということを証明しているのだ。シュールにして美しいかのデコ式人外魔境を、もう一度モニターの上で見たいものだ。

⬇ファイティングファンタジー（89）★コロシアムで次々と登場するモンスターや挑戦者と対戦していく。体力勝負のデスブレイドに比べ、タイミングやパターンの要素が強い。なんともダークな画面が硬派でよろしい。



デコの幻想世界は、光と闇からできている。かわいい女の子が水着姿で剣を振り回したり、ドラゴンが妙にいい奴だったり、田舎出身の「伝説の勇者」があっさり世界を救ってしまうような、ご都合主義の代名詞としての「ふぁんたじい」は、デコファンタジーとは一切無縁である。

そこでは正義とは力以外のなにものでもないし、神は人を冷たく突きはなしている。影の濃いグラフィックで描かれた世界は、あくまで厳しく、なおかつ魅力的な、完全なるもうひとつのリアルなのだ。

夢ならぬ混沌の世界



⬆ブレイウッド（87）★80もの階層を持つ広大な牢獄から、さまざまな能力を持つ仲間を連れて脱出せよ!! 重厚な石壁の感覚がたまらない。画面に表示されるキャラクターが多く、処理が遅くなりがちなのが難点だった。



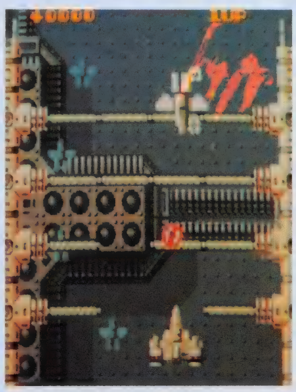
⬆ダークシール（90）★これがデコファンタジーだ!! といわんばかりに巨大なドラゴンや派手な魔法が画面中を飛び回ったのもまだ記憶に新しい。このゲームでデコファンになった人も多いのでは。キリカゼよ永遠に…。



⬆スーパーリアルダーウィン（87）★さらにビジュアルが美しくなった。しかし、自機の判定が大きくなってストレートな面白さに欠けてしまった気がする。のちに、横視点キャラアクションのアクトフェンサーというゲームにも〝進化〟は用いられた。

やまかわ悠理の

DECO名作劇場



Bウイングス

8種のウイングを使いわけ、全45面の各面最後に待つ巨大要塞〝コブナス〟を倒していくという当時としてはまだ珍しいパワーアップ型シューティングだ。典型的な学習ゲームで、ウイング選択を誤ると悲惨なことになる。とはいえ、ほとんどVウイング（またはJウイング）で事足りてしまうので、Aウイング・Mウイングなにそれの世界である。まあ、死んだら使わざるをえなくなるが…。なにしろ、自機は史上最弱なのだから。

また、ウイング稼ぎというのがあって、残機が増やせる永久パターンなのである。これによって誰でもクリアできるお手軽ゲームになってしまったのである。けど、稼ぎなしで全面クリアするのはけっこうムズい。最終面に行くまで約100万点。エブリ4万点のエクステンドなので二十数機で行かないといけない。1回死ぬとたて続けに死ぬこともあるので、全体で4～5ミスするとやばいのである。

最終面のボスラッシュを乗り切ってファイナルゴブナスを倒すと、自動的にスコアが、1000万－1点になる。が、すでに1000万点を超えていると1億－1点になるのだ。このボーナス加算にかかる時間、なんと約30分。うーむ…。（84年）



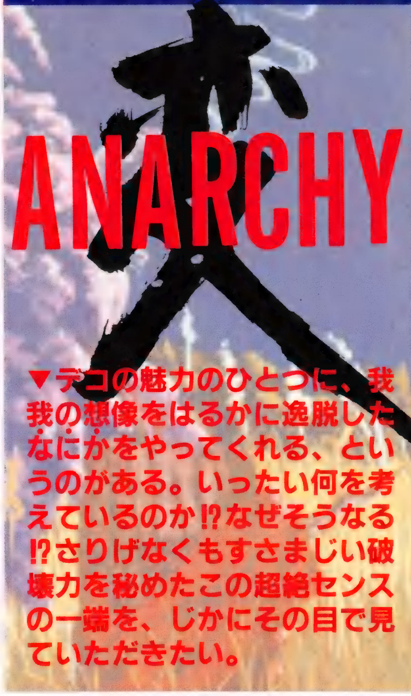
⬆サイコニクスオスカー（87）★グラディウス風のパワーアップゲージを持ったロボットアクション。画面は地味だが、よく練り込まれた優ゲーム。基板がほしいところだ。



⬆対戦空手道・青春美少女編（84）★デコのカタログ中もっともおかしい一作。一見カッコいいようで、メチャクチャなこのストーリー。次々に前の文を否定していく文章がすごい。友情はどうした。マリちゃんがいたからどうしたというのだ。それが青春というものなのか？うーむ。



➡芸能人資格試験（85）★今でも遊園地などで見かける。音感テストなどもあってわりと本格的だが、バロン吉田っていったい誰なんだ。さらにこのすごすぎる絵は…。



▼デコの魅力のひとつに、我我の想像をはるかに逸脱したなにかをやってくれる、というのがある。いったい何を考えているのか⁉なぜそうなる⁉さりげなくもすさまじい破壊力を秘めたこの超絶センスの一端を、じかにその目で見ていただきたい。



⬅のぼらんか（86）★労働者的テントウ虫のニュートン・Jが、なんだか助ける気の起きない外見の彼女を助けに木のテッペンまで。落書きを具現化したかのような超異色STG。でもゲームは普通。

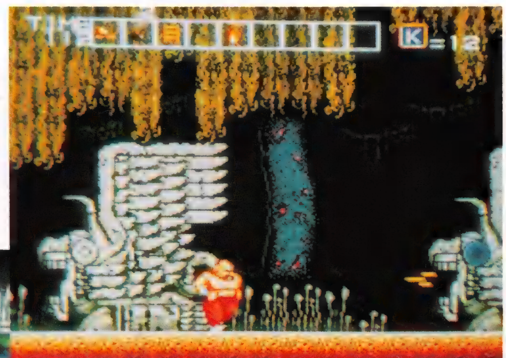
⬇ドッグファイト／バッテンオハラのスチャラカ空中戦（85）★今回の特集のトビラに使われている写真がオハラ・ゲーリング氏、左が宿敵の張来了。デコの変なセンスを示すSTGとしてのぼらんかと共に有名だが、実は他社開発だ。



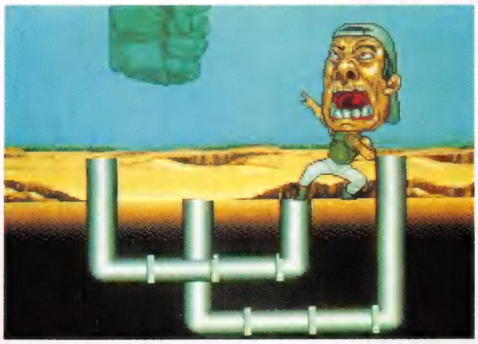
⬇トリオTHEパンチ（90）★完全にノリだけで作られた超怪作。「浦島太郎かっ」「によき」「羊の呪い」といったあまりに無意味な展開は、ギャグを通りこして深刻なインパクトを我々の脳に刻みつける。いったいなにを言いたかったのか、なんのための戦いだったのか。すべてを意味の彼方に押しやり、今歴史の闇に消えていこうとしている…。　合掌

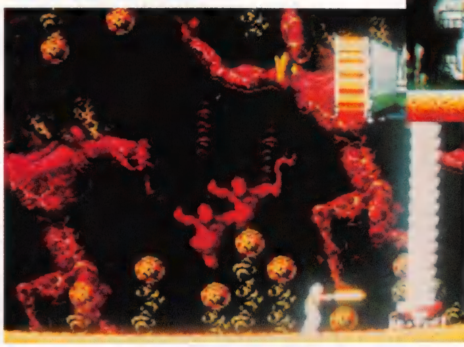


⬅キャプテンシルバー（87）★このゲームのすごさは、プレイせんとわからんだろうなァ。きまくる音声、壮絶なプレイ感覚。地味なのか派手なのかよくわからんが、印象的なことだけはたしかな怪作。



⬆カルノフ（87）★中東的センスがたまらんアイテム選択型アクション。神の子として悪を蹴ちらすはずが、なぜかエンディングでは宝の山にうもれて喜んでいる。なんなんだ。





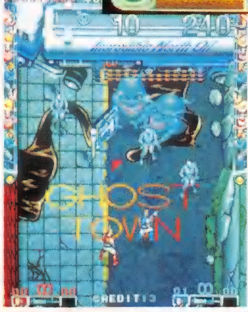
⬅チェルノブ（88）★カルトゲームの名を冠するに値する不条理巨編。しかしゲームシステムは斬新で、今なお愛好者が後を絶たない。名前ばかり有名になってしまったが、あらゆる面でやっぱり本当にすごい作品である。



➡ポケットギャル(87)★ビリヤードに勝つと女の子が脱ぐという、デコにしてはきわめて珍しいタイプ。面白かった。

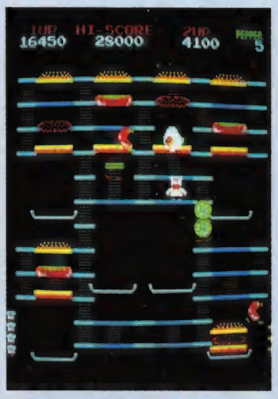


⬆ハローゲートボール（84）★噂に名だかい、幻のスポーツゲーム。おやじの顔がパワーメーターというところが、あまりにも切れすぎている。なんてヘビーなんだ。プレイした人間がいないので、ゲームの出来もわからない。



⬅ガンボール(92)★なんとアクションゲームにピンボールのフィーチャーがついているという、画面を見ただけでもかなりきている超新作。発売はまだ先なので、それまでにピンボールのルールをおぼえておこう。

やまかわ悠理の**DECO名作劇場**



Hamburger

ちまたでは超不条理ゲームと言われているが内容は正統派のキャラチェイスものだ。

とにかく、このゲームは、敵をまとめて落とすことにつきる。敵（ウインナー、ピクルス、目焼き）をパンや肉などに乗せて落とすと重くて気に下に落ちる。イコール点も高くなるという法である。よって、昔のハイスコアラーは、パや肉などの1枚1枚にたくさんの具を乗せておしいハンバーガーを作っていった（ハイスコア出す）のであった…。

というようにプレイしていくと待っているの無限増え。エブリ何点かは忘れたが、90数万点カウンターが0になるまで増え続けるのであるそしてお約束のごとく、256人増やすと0人に戻てしまうのである。

難度は6周目まで上がる。特に6周目の4面鬼。面のレイアウトがいやらしく敵をまくことできないのである。猛然とダッシュしてくる目焼きは夢に出てきたぞ。（1982年）



▼もはや伝説化した「チェルノブ」のOP&ED。原発事故の後遺症で超人となった炭鉱夫チェルノブは、孤独な闘いのすえ遂にデスタリアンを倒す。すべてが終わってまた走り出した彼を、死という名のヘリが追いかけていく。凄絶ー



DATA EAST DATA BANK

1976	1979	1982	1985	1988	1991

●4月、会社設立
●データイーストUSA,INC.設立
●千葉工場開設
●ユーロデコMFG英国に設立
●荻窪にデータイーストビル開設
●本社を新宿より荻窪に移転
●データイーストヨーロッパ英国に設立
●データイーストピンボール、INC.米国に設立
●本社事務所移転

●メダルゲーム機「ジャックロット」開発
●業務用ゲーム業界に進出
●テーブルタイプのテレビゲーム機を発売
●「テレジャン」(4人用テレビ麻雀機)開発
●「デコカセットシステム」(世界初)を発売
●ビデオディスクゲーム「幻魔大戦」発売
●ゲーム「空手道」発売
●ビデオディスクゲーム「サンダーストーム」発売
●家庭用ゲームソフト製作参入
●ゲーム「ダークシール」発売

データイースト株式会社
DATA EAST CORPORATION
本社・〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
事業本部・〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル


昨年移転したばかりのピカピカ。

こちらは昔のデコビル。オレンジの社章がグー。

▼データイースト創成期は、引っ越しの歴史であった…と、当時を知る開発部長H氏は語る。設立時は計測器などの輸入が主な業務であったが、ビデオゲームを手がけるようになってからは毎日開発室に人が増え、新宿周辺を点々としたのち80年に池袋に落ち着いた。このころデコカセットシステムを発表、ハンバーガーやスクラムトライといったヒットをとばした。OLDゲームファンにデコファンが多い由縁である。

83年、荻窪にデータイーストビルを開設し、マイペースで開発を続ける。そして91年、現在のビルに本社を移し開発室を広げた。5名で始めたスタッフは、15年間で235名に増えている。社名の由来だが、海外にあるデータウエストという優秀な会社を見習いたい、という意味らしい。ちなみにDECOはデータイースト株式会社(コーポレーション)の略。

他社に比べ社名をアピールしないのが特徴だが、その気楽さがまた魅力ともいえる。


バリバリの理系社長なのだ。

データイースト代表取締役社長
福田哲夫

1939年5月23日生
愛媛県新居浜市出身
東海大学工学部通信工学科卒
1976年 データイースト設立
DATA EAST USA, INC.社長
DATA EAST PINBALL, INC. 社長
社団法人日本アミューズメントマシン工業協会・副会長
趣味：絵画観賞、テニス、ゴルフ(多忙でなかなか楽しめませんが)

―社長さんから見て、どんな会社ですか?

●データイーストは世界初のシステム基板やLDゲーム機を開発するなど、伝統的に新技術にチャレンジする会社としてやってきました。日本のメーカーでは難しいとされたピンボール機の開発もシカゴの子会社で成功させ、また32ビットCPUの採用、DVI™技術を応用した新製品も近く発表していきます。

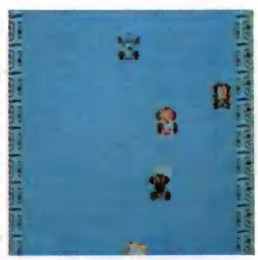
こうした先進の技術力を持つデータイーストは、自動車でいえばHONDAのようなチャレンジングな会社といえるでしょう。私事で恐縮ですが、昨年亡くなられた本田宗一郎氏は、私の尊敬する偉大な人物でした。

―今後目指される方向は?

●新技術を応用した独創性のある大型機の開発ですね。ピンボール機も積極的に普及させていきたいです。同時に、近い将来株式公開をおこないたいと考えています。

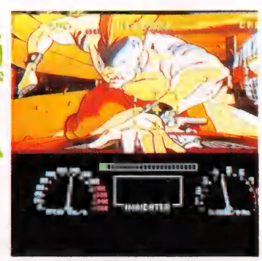
―最後に、プレイヤーにメッセージを。

●今後もTVゲームとピンボールを中心に、皆様に喜んでいただけるマシンを開発し、ファンを増やしていきたいと思っています。



カセットシステム

81年から83年を中心に、30タイトル近くのゲームが「デコ・カセットシステム」用に発表された。これは起動時にマイクロカセットからデータをロードするというもので、ズバリ現在あるシステム基板の元祖である。ロードに時間がかかるなどの問題もあったが、プロテニスやハンバーガー、バーニンラバーといった名作が登場し、そのいくつかは基板でも販売された。



LDゲーム

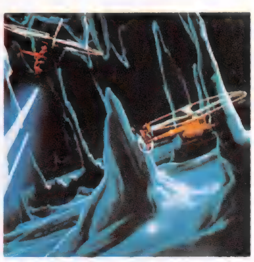
大型筐体、3D視点ゲームの発展途上で「幻魔タロット」を皮切りに発表されたのがレーザーディスク使用のゲーム。4作あったなかでもサンダーストームとロードブラスターの2作は大ヒットした。LDゲームはいってしまえば画面に合わせて操作するモグラたたき的なものだが、アニメーションによる画像と音は当時にしてみれば大迫力だった。

さて現在、マルチメディアのひとつとして注目されているのがDVIといって、データ圧縮技術によってCDディスクに70分近い映像データを入れてしまう技術。近々この技術でこのLDゲームが復活するということだ。こりゃ期待するしかないわけだ!!

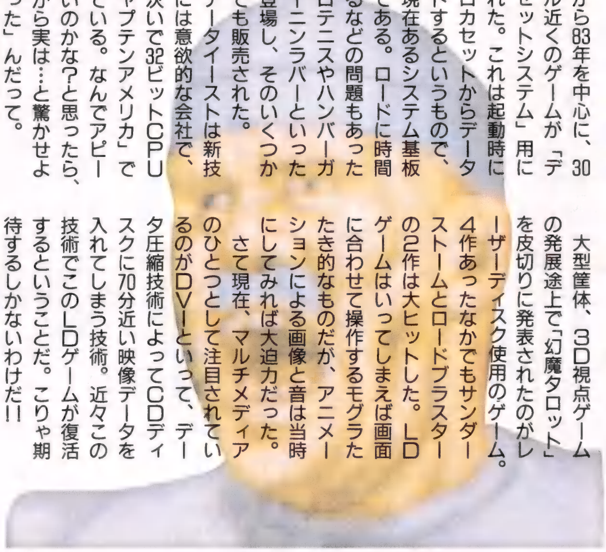


32ビットCPU

実際データイーストは新技術導入には意欲的な会社で、セガに次いで32ビットCPUを「キャプテンアメリカ」で導入している。なんでアピールしないのかな?と思ったら、「あとから実は…と驚かせようと思った」んだって。



DVI™



DATA EAST PINBALL



デコピン大全集

●DECO特集というんで、超ひさびさに見開きドーンでピンボール!! しかもカラー!! これは永久保存版だぞい!!

SECRET SERVICE



No.2 シークレット・サービス

スリリングなスパイ戦がテーマ。2マルティボール中と3マルティボール中の明確なルールの区別が当時は画期的だった。(1988.4)

●スパイ大作戦やらそれ行けスマートやら、外国TVファンには涙ものののBGMがイカス。アップポスト(両フリッパーの間に飛び出て玉を止めてくれる)があるのはこれだけだね。

LASER WAR



No.1 レーザー・ウォー

いかにも"デジタルステレオ"という、スピーカーの目立つデザインが強烈なインパクトの処女作。シンプルなルールも大好評。(1987.12)

●太い文字は自社製品にもキビシイデコピン担当氏のコメントです。さてこの作品、第1作ということで当時としてもわりと地味な作り。でもステレオのキレイな音には超ビックリ!!

㈱データイースト ピンボール担当者氏からの熱いメッセージ!!



データイーストにはもうひとつ「ピンボール」という顔があります。日本国内に第1号機が登場してから早いもので4年半。データイーストは、ピンボールを愛しているプレイヤーとピンボールを愛しているオペレーターのための、ピンボールを愛しているメーカーでありたいと思っています。これからも全国の皆さんからのご声援とお叱りを頂きたく思っていますのでよろしくお願い致します。

ところで、実際のところ皆さんの中にはピンボールに興味のない人が多いのではないでしょうか? ピンボールというゲームは、ルールを理解し、テクニックをひとつずつ身につけていくことで、それまでは全く想像もつかなかったほどの面白みを感じるものなのです。ここを読んでうなずいている人もきっと多いことでしょう。プレイヤーからのお便りには「以前はビデオゲームしかやっていませんでしたが今では完全にピンボールにハマっています」というものが少なくありません。ピンボールはナマのボールを転がして打つという原始的なゲームでありながら、ハイテクを駆使した未来のスポーツでもあります。もしあなたがピンボールをやったことがないのなら、ピンボールを始めたのが遅すぎて将来後悔しないように、今すぐにでもこのピンボールの世界に一歩踏み入ってみてください。データイーストからの思いやりあふれる温かい忠告でした。

●デコにこの人あり!! 必殺ピンボールの伝道師、ボールを握って生まれてきた(PBのだよ)と言われるDECOのピンボール担当者氏だっ。メシより好きなピンボールを広めるため、今日も西に東に走り回る。そのプレイはまさに一見の価値ありだ。まずはPBをプレイ、しかるのちお手紙を出してあげよう!! なんかくれるかもしんないぞ。お店の人も、PB導入を考えちゃおう!!

あて先➡ 〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
㈱データイースト ピンボールG係

PHANTOM OF THE OPERA



No.8 ファントム・オブ・ジ・オペラ

この分かりやすいマルティボールは、"ピンボールにはルールがある"ということを入門者に知らせたことで貢献度絶大。(1990.3)

●ウイリアムスがある"ト濃厚な(うまい人には簡単という…)一作。デザインはえらく格好いいんだけどね。

TORPEDO ALLEY



No.3 トルピード・アレー

ボーナスとジャックポット、この際立ったシブいルールがいまでも輝いている隠れた名作。デストロイフリートは感動もの。(1988.11)

●題材を各種フィーチャーに料理していくうまさがビシビシ感じられる一作。わりと平面的なフィールドなのに立体的プレイが楽しめるのがグー。

BATMAN



No.13 バットマン

一見ゲテモノ風でバラバラに見える個々のフィーチャーが妙にからまりあってプレイが展開する。やってみると意外にハマる。(1991.10)

●フィールドがせまいんで野性派には不向き。ファントム・オブ・ジ・オペラ同様、右の広いホールには右フリッパー(ボールを操作する指のことだ)からのほうが入れやすいという。

TIME MACHINE



No.4 タイム・マシン

'80年代から'50年代を行ったり来たり。時間の旅を音楽シーンで見事に表現。これでピンボールにハマった人が多いとか。(1989.2)

●はい、私もその1人です。完成されたルールに超グーな音楽、随所にあふれるピンボールへの愛と、も一言うことなしの名作です。今やるとけっこうムズいんですけどね。

特DECO集

CHECKPOINT



No.11 チェックポイント
ドットマトリクスディスプレイでまたもやピンボールに大革命。「レッドラーイン！」の絶叫でマルティボールのカーレース。(1991.3)
●ロック、カントリーなど６種の音楽からBGMが選べてしまう。ボタンがか、硬い…「デコはせっかくの新ハードを生かすフィーチャーを工夫してほしいね」(C.C談)

ROBOCOP



No.7 ロボコップ
ソリッドステートフリッパーでピンボールに革命が起きた。しかし、動作はいまひとつ。ただし、ゲーム内容はよく出来ていた。(1990.2)
●ED-209の声が鬼の渋さ。しかし、ランプばっかじゃなくてたまには冒険したデコピンも見てみたいなぁ。

MONDAYNIGHT FOOTBALL



No.6 マンデーナイト・フットボール
タッチダウンを決めるとゴールポストが現れ、ポイントアフタータッチダウンを狙う。いつしか気分はフットボールプレイヤー。(1989.12)
●ピンボールでゴールキックができるたあ…。飛びはねたボールがガラスにガチガチ当たる、超空中殺法PBでした。

PLAYBOY



No.5 プレイボーイ
女性の色っぽい声と、にぎやかなパーティー。ゲームルームをあしらったバンパーに隠されていたのはビデオゲームの音。(1989.7)
●多人数でMANSIONを奪いあうのが楽しいんです。しかし左レーンからのストレート落ちが怖かった……。



デコは古くからカリフォルニアにデコUSA、INCを置いているが、それとは別にオリジナルのピンボールを開発・製造しているのが、シカゴにあるデータイーストピンボールINCだ。日本スタッフの意見なども取り入れつつコンスタントに新作を発表しているデコピンは、確実にピンボール界を活性化させ、その一角を占めてきている。
写真は5周年を記念して工場のみんなで撮ったもの。いろんな人間がいるなー。手前左からマネージャーのサックス嬢、スターン総支配人、そしてチーフデザイナーのカミンコウ氏だ。
とにかく、PBは熱くてノレるんでみんなやるべし。入荷後1カ月ぐらいのほどよく使い込まれた台をひとつやりこんでみるといいと思う。ゲームやクレーンもいいけどやっぱしピンボールっすよ!!㊛

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



No.12 ティーンタートルズ
ランプレーン以外の平面上に高得点のキメのショットがある傾向が出てきた。全体的に得点バランスのよい玄人好みの傑作。(1991.7)
●ボールの進路を変える回転ピザに慣れれば、テンポよく楽しめる快作ざんす。初心者にもおすすめかな？なにしろ曲が激アツいんだこれが!!皆でPBCD発売の嘆願書を出そう!!

BACK TO THE FUTURE



No.9 バック・ツー・ザ・フューチャー
世界中で大ヒットした映画のキャラクターをピンボールにうまく取り入れた。なお、新設計のスリムなキャビネットを導入。(1990.7)
●映画も面白いけどＰＢも超グー!!タイムマシンをさらに改良した感じで、フリッパーの反応もあまり気にならない。回せ回せ!!じじい顔のマイケルがご愛敬。一家に１台欲しい。

HOOK



No.15 フック
名づけて〝巨大洗面器ランプレーン〟のバカデカさには呆然。丹念に描かれた全体の絵とも合わせて存在感のあるピンボール。(1992.3)
●で、でけー。スピルバーグのピーターパン映画が早くも登場!!なかなか面白そーではないですか、うん。日本ではAOUでお目見え予定ですって。スピーカーのマークが笑える。

STAR TREK



No.14 スター・トレック
バックグラスに隠されたからくりで絵が変わるのは面白い試み。１億点のジャックポットで今や100万点はカスになってしまった。(1992.1)
●STのPB化は何回目なんだろ？TV版製作25周年を記念して懐かしの面々がまたも登場です。デコはド真ん中にでかい的を置くのが好きですねー（こーゆーの私苦手…）。

THE SIMPSONS



No.10 ザ・シンプソンズ
明かるくてカラフルでコミカルなピンボールが女性にもウケた。ゲーム内容も無駄なターゲットのない均整のとれた逸品。(1990.11)
●うーん実にシンプソンズしてるんだなーこれが。デザインセンスがデコピン中No.1かも知れん。せっかくだから、もっと簡単にしちゃってもよかったんじゃないかな？メーン。


ハイパワーのミラクルホーキで魔物たちの大掃除!
魔法警備隊
ガンホーキ
TM
"大工の源さん"のスタッフが送る、
かわいらしさ最高潮の
マジカルシューティング。
簡単操作で多彩なプレイ、
全ての攻撃は、使用回数無制限!
2人同時プレイ、途中参加!
AOU
ショー
出展作品
©1992 IREM CORP.
私はたぶん 誰にも負けない
UNDERCOVER
COPS
アンダーカバーコップス TM
目を見はる戦慄のグラフィック!
力が法律の無法都市に展開する究極のデス・バトル!
複数同時プレイ、途中参加OK!!
次回作品!!
©1992 IREM CORP.
PTL.シリーズ
第12弾
占い & おまじない
ラッキー・チャーム
LUCKY・CHARM TM
女の子なら、誰もが知りたい恋の悩みのあれこれに、
こと細かに対応しているのが、この「ラッキーチャーム」です。
占い情報雑誌「My Birthday (マイバースデイ)」などで大変人気のある
マドモアゼル・愛先生のご協力により制作しました。
©IREM CORP. 協力:㈱星と森
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM



ご注意!! サービス部TELがかわりました。お問い合せは☎03-3293-9326(月〜金)

＊3月号の「やったぞ袋!!」ご好評につき増袋しました。まだ届いてない方、もう少しお待ちくださいね。

ゲーメスト読者サービス部

お詫びとお知らせ

1月15・18・19日の㋘屋宅配便大阪ツアーに来てくれたみなさんどうもありがとう!! ところで「ストII最強下敷きセット」をお買い求めいただいた方にお知らせとお詫びです。下敷きの中に、一部コーティングのはがれているものがありました。その下敷きを買った人は、お手数ですが買ったお店名を書いて、その下敷きだけをサービス部宛てに返送してください。折り返し良品と送料を送らせていただきます。 読者サービス部

ストII ステイショナリーセット



ストIIステイショナリーセット

(SC-1)(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円 送料1セット 360円
2セット以上500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。

出たな!! ツインビー



■出たなツインビー下敷き(K-2)●280円 送料1枚175円 2枚以上250円



■ツインビーテレカA(K-1)
■ツインビーテレカB(K-4)
■ゼクセクステレカ(K-3)
●テレカ各1000円 送料サービス

大人気のツインビー!!「2月号」を見てテレカを申し込んでくれた、そこのキミ、ごめんなさい。あんまりツインビーがカワイクてテレカ2枚作ってしまいました。さらに、今月から下敷きとセットでお申し込みの人には、おまけにツインビーノートが付きます。あ、ごめん！おこんないで!!



■ツインビーセット(K-5)
(下敷き・テレカ2点・おまけノート付き)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円



■パーフェクトセレクション ツインビー(01166)
●3000円
＊ビデオ・CDには、おまけノートは付きません。



■出たな!! ツインビー(V-60)
㋖●6000円

ナムコレターセット

製造元／ナムコ
発売元／㈱ワールド

各々 びんせん 8枚 / 封筒 3枚 / レターカード 3枚



Ⓐセット
(22001)
トイポップA&
コズモギャングスA

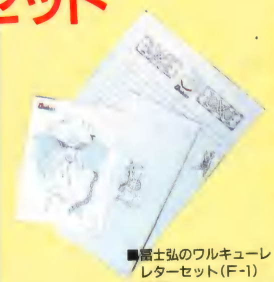
Ⓑセット
(22002)
トイポップB&
コズモギャングスB

●各824円 送料1セット250円
2セット以上360円

レターセット



■イースの通信具(12018)
●1442円 送料1セット250円
2セット以上360円 (発売元／電波新聞社)



■富士弘のワルキューレ レターセット(F-1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円

ストII最強下敷きセット

(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き
●3800円 送料800円

第5回 ゲーメスト大賞 受賞記念

1991年の第5回ゲーメスト大賞受賞記念。豪華12枚セットの2点です。あのプレイ、あの画面。あの時のキミの思い出の画面はどれですか?





ストII最強テレカセット

(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円

ストリートファイターII 〜場外乱闘編〜

昨年12月21日に発売された『場外乱闘編』。ゲーメストが完全監修した、自信を持っておススメできる、この1本。

激闘!熱戦!抱腹絶倒!!その迫力で、74頁の㋘屋月間ビデオTOP10で堂々の第1位を獲得!見てソンはないぞ。

(V-58)※㋘●6800円





■パロディウスだー天狗の危機編(P-2)



■パロディウスだー燃ゆる帝都編(P-1)



■ストライダー飛竜(C-1)



■ファイナルファイト(C-3)



■富士弘のワルキューレ(F-3)



★オリジナル春麗(C-11)



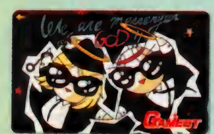
■ストII(C-6)

下敷き

■各250円
(ただし★C-11は280円)
送料1枚175円
2枚以上250円



■ワルキューレテレカ
■雑君保プテレカ



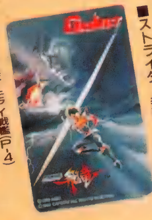
売り切れました。
どうもありがとう!!



■コットン(S-1)



■パロディウスだーモアイ戦艦(P-4)



■ストライダー飛竜(C-2)



■春麗(C-8)



■オリジナル春麗(C-9)



■オリジナルストII(C-10)

テレカ

■各1000円
送料サービス

オリジナルグッズ



■オリジナルバッジ
セット(B-2)
●500円 送料4セットまで250円
5セット以上360円



■ゲーメストオリジナル
トレーナー(W-1)
1着3900円(送料600円)



■ゲーメストバインダー
(B-1)●800円
送料1冊360円
2～4冊730円
5冊以上880円



■ストII レポートパッド
(C-5)●300円 送料1冊250円
2冊以上360円



■ストIIカンペンケース
(C-7)●600円 送料1個250円
2個以上360円

＊オリジナルテレカケース(G-1)品切れです。
新バージョンを製作中!!おたのしみに。

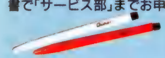
ニューアイテムセット



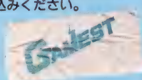
ストIIニューアイテムセット
(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます。

サービス部 ゴールドチケット・サービス

毎度ありがとうございます。通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。



Ⓐゲーメストオリジナル
シャープペン&ボールペン
☆10点



Ⓑゲーメストタオル
☆40点



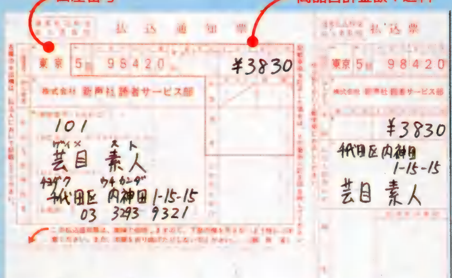
Ⓒ㋘屋&サービス部テレカ
☆20点

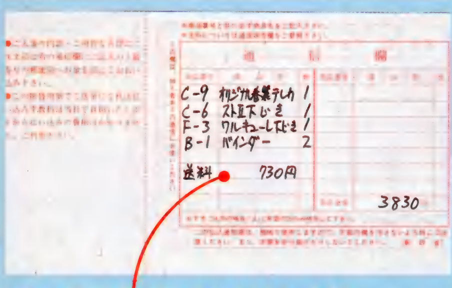
ゲーメスト読者サービス部 通販お申し込み方法

●本誌に付いている別紙の払込通知表、または郵便局の通知表でお申し込みください。
●ご注文からお届けまで2週間以上かかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。
●返品について:お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオはVHSのみ。
●ビデオ・テレカは送料サービス●CD/1枚→250円
2枚(2枚組)～3枚(3枚組)→360円 4枚以上→400円
☆たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例) テレホンカード……サービス、下敷き2枚……250円、
バインダー2冊……730円
以上を一括注文の時、送料は730円です。

口座番号　商品合計金額+送料

(記入例) あなたのお名前とご住所を書いてください。





ご希望の商品番号・商品名・数量、送料もお忘れなく。



■ツインビー(12004)



■アウトラン(12010)



■源平討魔伝(12027)



■妖怪道中記(12029)

下敷き

●各206円 送料1枚175円
2枚以上250円



■ツインビーレポートパッド
(12009)●258円 送料1冊250円
2冊以上360円



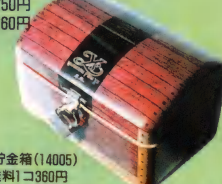
■イースの色鉛筆(12色)
(12019)●1133円
送料1コ 250円
2コ以上 360円

キャラクター・ウォーレット

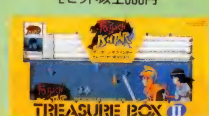
●各1236円 送料1コ175円
2コ以上250円



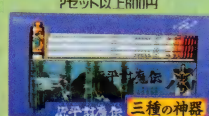
■パックマニア(14014) ■源平討魔伝(14016) ■イースII(14001)
■アウトラン(14006) ■ファイナルラップ(14015)



■イースの貯金箱(14005)
●1957円 送料1コ360円
2コ以上600円



■ザ・リターン・オブ・イシター
トレジャーボックスIIA(12024)
(カンペン・消しゴム・えんぴつ6本)
●979円 送料1セット360円
2セット以上600円



■源平討魔伝三種の神器(12026)
(カンペン・消しゴム・えんぴつ6本)
●979円 送料1セット360円
2セット以上600円



■イースのパスケース(12020)
●1236円 送料1コ250円
2コ以上360円

発売元/電波新聞社

ちゃら子の VIDEO & CD 情報



月間TOP10　12/20〜1/19集計

ビデオベスト10

順位	番号	タイトル	ポイント	メーカー	価格
1位	V-58	ストリートファイターII 場外乱闘編	5903Pts	㋚	6800円
2位	V-53	ストリートファイターII	581Pts	㋚	5800円
3位	V-54	ナイトストライカー	371Pts	㋖	7000円
4位	GV-1	ファイナルファイト	274Pts	―	7800円
5位	V-61	ゼクセクス	226Pts	㋖	6500円
6位	V-60	出たな!! ツインビー	210Pts	㋖	6000円
7位	V-47	パロディウスだ!	177Pts	㋖	4000円
8位	V-55	ワルキューレの伝説	161Pts	㋖	4000円
9位	V-48	グラディウスIII	145Pts	㋖	6500円
9位	V-7	ストリートファイター	145Pts	㋚	3378円

CDベスト10

順位	番号	タイトル	ポイント	メーカー	価格
1位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	529Pts	㋚	2500円
2位	01141	コットン	371Pts	㋚	1500円
3位	01158	女神転生I・II(2枚組)	279Pts	㋪	3900円
4位	01155	デスブレイド	221Pts	㋚	1500円
5位	01133	出たな!! ツインビー	214Pts	㋖	2800円
5位	01157	メタルブラック	214Pts	㋚	1500円
7位	01123	ストリートファイターII(2枚組)	207Pts	㋚	3500円
8位	01148	パーフェクトセレクショングラディウス	200Pts	㋖	3000円
9位	01154	メガセレクションII S.S.T.BAND	186Pts	㋚	2500円
10位	01147	名盤ニンジャウォーリアーズ	179Pts	㋚	1500円


■ストリートファイターII 場外乱闘編


■ストリートファイターII


■ナイトストライカー

今月の総評

ビデオ編

なんだなんだ!?このポイントは!?ストII場外乱闘編が豪快なスコアでダントツ1位です!ストIIパワーは健在だなあ。ゼクセクスと出たなツインビーも登場してますね。次回のTOP10ではもっともっと上位にくいこんでくると思います。

10位までにストリートファイターファミリーが全部入ってるのが壮観だなぁ。いつまでつっ走るか楽しみですね。

今回のTOP10ビデオ編はわりと定番のビデオが落ちついてますね。ナイトストライカーやグラディウスIIIは何度見てもすごいなぁ、と感じるスグレモノです。まだ見てない人は買いに走るべし!ファイナルファイトもよろしくね。

それでは、また来月お会いしましょうね。

CD編

ストリートファイターIIシリーズは強いなぁ。イメージアルバムが1位です。

ここで注目してもらいたいのが第3位、女神転生I・IIですね。2枚組でアレンジも充実、たっぷり楽しめます。アーケードゲームじゃなくてここまで話題になるCDってめったにないよね。


■ストリートファイターII イメージアルバム


■コットン


■女神転生I・II

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター ㋔=アポロン

今月の特集

今月はTOP10でも定番のアルバムが多いカプコンの特集だよ。聴いて絶対損はないよん!

☆エリア88

アレンジのピアノがすごく美しくて素敵♡ピアノのあとから追いかけるように聴こえるブラス(かな?)も味があるなぁ。もちろんオリジナルも聴きごたえたっぷり。ライナーにも書いてあるけど、7面の曲がゲームの画面とぴったり合っていて衝撃をうけました。ゲームを見かけたらやってみるべし!

☆ストライダー飛竜

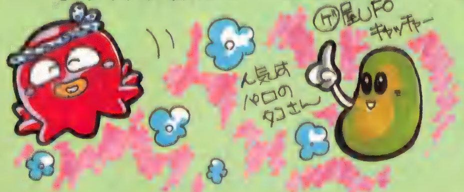
もちろんストライダーもナイスです。しかし私はあえて天地を喰らうをおすすめしてしまいます。

アルフのお得意、半音ずつ上がり下がりするメロディラインが気持ちいいです。

人気は5面の曲ですが、私は2面の曲が好き。天地の曲はどれもメロディラインが流れるようで素敵ですよ。

そのほかにも大魔界村やストリートファイターIIのCDに収録されているUSネイビーのアレンジなどが私のお気に入り。聴いてみてね。

ビデオはやはりカプコンゲームシンドロームですね。ロストワールドの名無しの超戦士がかっこいいなぁ。サングラスかけてて髪が立ってる人が好みです。だからキャプテンコマンドーもいいな、と思うわ。ロストワールドは曲、グラフィック共に傑作です。




■エリア88(01038)
●1500円

商品番号	商品名	定価
	C　D	
01009	大魔界村	2627円
01021	ファイナルファイト(2枚組)	3500円
01081	カプコンゲームミュージックVOL.2	2627円
01082	カプコンゲームミュージックVOL.3	2627円
01126	サイトロンゲームミュージック年鑑1990(3枚組)	4500円
01165	サイトロンゲームミュージック年鑑1991(2枚組)	3500円
	ビデオ	
V-8	魔界村	3378円
V-27	カプコンビデオゲームシンドローム	9476円
V-52	TVゲームの歴史〈カプコン編①〉	3800円
V-56	TVゲームの歴史〈カプコン編②〉	3800円

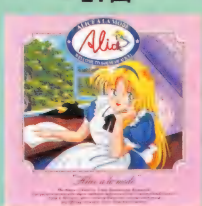

■ストライダー飛竜
(01013)●2627円

3月の新作

▼25日


■沙羅曼蛇〜Again〜(01169)
㋖●2500円

▼21日


■アリス・ア・ラ・モード(01171)
NECアベニュー●2800円

▼21日


■ウルフファング/タンブルポップ
(01168)㋭●1500円

▼21日


■CAPTAIN COMMANDO
G.S.M.CAPCOM5(2枚組)
(01167)㋭●3500円

好評発売中!!


■アリスリフトスペシャル
クミコ/シイル/舞子のラブ・パニック
(02001)㋭●2800円


■名盤アウトラン(01164)
㋚●1500円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※東京	※5	98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円		
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部		
料金	払込み	特殊 円	
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕	備考	
		受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※東京	※5	98420
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部		
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円		
払込人住所氏名	※		
備考		受付局日附印	

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第14号
編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1992年（平成4年）
3月1日(日)

ヘイ!! ゲ屋でキャチャらないか!?

僕らの未来はUFOにある

ゲ屋にUFOキャッチャーが入って早一年（多少、脚色アリ）。もうすっかり店内のオアシスとしておなじみで、UFOといえばゲ屋、て感じの今日このごろですが、どっこい実はね、（中略）アップライト筐体も入っているという事実があったわけだ。まあ、パワーアップしてるわけです。

UFOキャッチャー大会

1月15日はUFOキャッチャー大会だったんだよ。ゲ屋のUFOキャッチャーは超優良設定（何回も止められる）だけに大盛況は必至であった。点効率の低いステキな戦いで見事優勝したのは、管野飛鳥君。もう1人が目かくしをして1人が操作を指示する「2人羽織」の優勝は本多宗範君と金丸仁君。いよっ遊びの帝王っ!!


強力な衣装で登場してくれた神宮さん（前チャンピオン）



サイン会の嵐

1月はゲ屋に有名なアノ人コノ人がかけつけてくれました。サイン会は毎回毎回長蛇の列。さすがっスー――。



4日(土)・矩形波倶楽部の森本ゆきえ姫サイン会。やはりグーっスー――（塩原）。



5日(日)・雑君保プ先生サイン会。いまだ人気は健在っスね。


▲千葉県 杉崎もんきち君

3月のイベント

1日(日)・3日(火) おひなまつりフェア
この期間にご来店の女の子（または女の子同伴の方）にひなあられ＋αの素敵なおもてなし♡

7日(土)・8日(日) なつかしゲーム大会
1942につづく「なつゲー大会」の第2弾。7日(土)は「スラップファイト」8日(日)は「ファンタジーゾーン」です。

14日(土)・15日(日) 卒業おめでとうフェア
今年めでたく学校を卒業されたよい子たち（ゲーマーに限る）。卒業証書を持ってくるとナイスな記念品がもらえるぞお!!

22日(日)（予定） 午後2時から
ゲーマーデリック サイン会 アーンド ミニライブ!!
ウルフファングCD発売記念ということで、ゲーマーデリックのみなさんがかけつけてくれるぞ!!

25日(水)～29日(日) ご商談コーナーゲ屋版
キミの売りたいアイテムをゲ屋で売るぞ！期間中にゲ屋に持って来てくれ！28日(土)、29日(日)はセリ市もやるから、貴重なアイテムが手に入る（または売れる）チャンスだ。

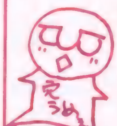


26日(日)・麻雀クエスト企画某氏サイン会。企画者によるビデオ解説も聞けたぞう。

こぱちゃまの今月のオススメ

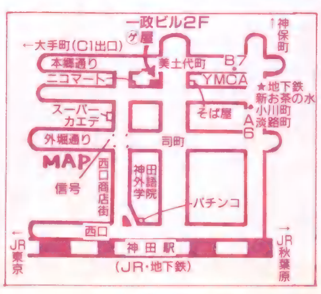
「ばびこは本当に死んだのですか」というペンネーム・ガデム艦長君の質問にお答えするざ――ますわね。
「死んだざます」
さて今月のこぱちゃまのオススメは、SFCなんざますけど「がんばれゴエモン」ざますのよ。ほほほほほほ。
なんかこう…ほのぼのーっとしてておよござんすよ♡
特にゴエモン音頭は振りつけも覚えるしかって感じね。
三橋美智也のファンなら買うしきゃないっちゅー――。

いきなり掲示板



☆ゲ屋店長候補求ム。
詳しくは97ページを見てね。





3月のきばんメニュー

1～6日	サラマンダ
7～13日	ストII
14～20日	テトリス
21～27日	最後の忍道
28～4/3	バブルボブル



ングジャ三浦（Dr.）
アフリカの大地神と共感を得てチーズラーメンを叩きまくる。好物はドラム。代表作はFCのビーバップ、宝物はエンゼル体操EP。



RAIKA(Key.)
ランディ、サンダーゾーンと新作に腕を振るってデコファンにはすでにおなじみの新人（名目上は）。開拓者の魂を秘める謎の好青年。



セーラ（Key.）
紅一点バンドの華。疲れた心に灯るあたたかな光…のはずが、燃え狂う紅蓮の炎ゲマデリ内できはめて微妙な立場にいる彼女である。



TOM 佐藤（Gt.）
周囲の風景に溶け込むビジョン君的特技を持つ。ロボコップ2やSバーガータイム担当の彼はブルース聴きつつのスケボーが趣味。



アトミック花田（Bs）
弾って闘って野球もできる闘魂サウンドプログラマー。Joe&Macや家庭用全般を担当。豪快な業界さん（業界な豪快〜でも可）



Mr.K（Key, Vo.）
業界一ラッパーの名は伊達じゃない。ダークシール、クルード、チャイナタウンと手広くこなしお気に入りはカルノフという深い人。



MARO（Gt.MC）
その昔、この世にDECOという言葉がある前からデコのサウンドをつかさどっていたとんでもないお方。強烈なお言葉は涅槃の味。

DATAEAST SOUND TEAM

GAMADELIC

聞き手:
栗&えどり

ゲーマデリックその優雅な実態!!

デリック聴かずにモロッコ行くな

――とりあえず、謎なのがあのバンドロゴの太陽ですが…。

MAR　あれはですね…いろいろ考えてもらった中から、イメージに合うのを選んでいったらあれになったという。

アトミック花田　〝デコらしい〟ですか?（笑）

――うっ!!（先手を打たれた）

MAR　ちなみにGAMADELICという名はゲームデリシャス、おいしいゲーム、みたいな意味があったりします。あとはサイケデリックとゲームの合成とかね。

――このバンドは、全員そのままデコのサウンドの人なんですよね。この7人でサウンドは全員なんですか?

花田　あと何人かいますよ。

広報タケウチ　客観的に聴いてても、〝バンド〟という形をとるようになってからゲームのサウンド作りのほうにも良い影響が出てきてますよ。

MAR　でも、バンドとして人前に出たの去年夏のGMフェスティバル以来ないじゃない(笑)。とりあえず、CDのほうでもアレンジバージョンを演奏してるのがゲーマデリック、オリジナルの曲をゲームにつけるのがデコサウンドと区別してます。だからデスブレイドのCDはついてないでしょ?

――なるほど。じゃ今度のCDはゲーマデリックとして2枚目になるわけですね。アレンジのほうはどうですか?

MAR　いやー、今回は…。すごく、カッコよく弾けたんです(超うれしそう)。練習で…(あらら)。空牙の頃よりアレンジもオリジナルもずっと音がよくなってるんで、しっかり聴いてください。でも、まだ弾きたりない…。

花田　えー、さらにベースがパワーアップして6弦になりました(普通は4弦!!)。なんとベースソロを8小節もとってしまっているという。

――「次のライブでは6弦であばれてやるぜ!!」と熱く語っていた、と書いときます。

花田　うーむ、東スポ魂。

――どーやって弦を増やすんですか?

花田　ネックに木をけずって継ぎ足して広くするんですよ。ウソです。新しく買うんです。

TOM　今回はなんか、アレンジというより俺が俺がのソロ合戦だったという…。

セーラ　なーんか好き放題やってるだけのような気が。

RAIKA　僕の場合、キーボードのデータをシーケンサー（自動演奏プログラム）に入れていったのにMAROさんに手弾きを強制されました。

MAR　結果的によかったでしょ。今回も録音エンジニアの人が若くて、いろいろつきあってくれて嬉しかった。

花田　うむ。なにか収録からしばらくたつのに興奮がさめないなあ。ライブしたいぞ。

（なにか異様に盛り上がっている。そこにいるのは単なるメーカーのサウンドチームではなく、すでに白熱する音楽大好き野郎たちであった）



見てくれこの広さ!!
お琴じゃないぞ。

やはり〝彼ら〟は偉大だった

――皆さん、ほとんど学生のころから舞台に上がってバンドとかやってたんですね?

セーラ　そうじゃないのは私だけで。子供の頃エレクトーンからはじめて、発表会みたいなのはあったんですけどね。

MAR　でもライブで踊ってたじゃない、振りつけで(笑)。

花田　自分はベースを習いに専学に進んだんだけど、同時にコンピューターも好きで、ゲームやりまくったり、自分でパソコンで作ったり、どっちの道も捨てたくないなー、と思っていたらこんな「職業」があるって知って。今は、K-WCH氏ことMr.KとTOM&セーラ、MAROとRAIKAの両師弟関係の間で細かい仕事を片づけてます。

TOM　自分なんかはゲームをほとんどやってないのに、軽い気持ちでバイトするつもりがはまってしまって…。

RAIKA　僕は実はゲームよくやってて。カルノフのジャケットのデコのCDがあったでしょう。SRDが大好きで、人にこんなCD出てるぞって教えられて、聴いてみたら何かを感じてしまって。

MAR　この男はあのCDに異様にのめりこんで、人に布教しまくっていたのだ。

RAIKA　いやー、あのCDはいいですよ。

（注：アルファ発売のデコゲームミュージック。実は廃盤。中古屋で探そう!!）

――はあー…（何か理解している）。RAIKAさんの曲はあまりGMGMしてないのでえらく意外ですね。

RAIKA　いろんな音楽を聴いてましたから…この世代に例外なく、YMOにはまっていたし。

――お――っ!!

（以後、しばらく皆でYMO談義に花が咲く。コンピューター世代の絆というやつか）

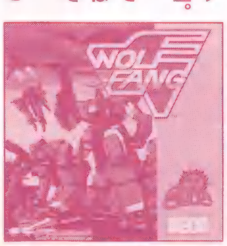
花田　たぶんそのへんの路線もバンドのほうでいずれ出てくると思うよ。今日ヤボ用で休んでるMr.K入魂のダークシール2も近々お目見えだし。TOMとセーラが師匠のために曲をかいているのだ。

――おー、これはいきなりCD化という感じですね。私はデコGMファンなのでフルアルバムもビシバシ出してほしーです。フルアレンジ、ライブ版なんてのもいーですねえ。

MAR　あ、いいねえ。今ラッパーK氏がデコのすべてのゲームのラップメドレーをシユミで作ってるよ。

――すごすぎる。タイトルだけでも何分かかるやら。正直いってデコがバンドを組むと聞いた時、〝VGMファン〟を狙った曲ばかりになりゃしないだろうなぁと不安だったんです。でも、デコは昔以上にゲームをきっちり語るGMを作り続けている。これがすごく嬉しいんです。

MAR　そのかわり、アレンジではやり放題(笑)。



ウルフファング／タンブルポップ　3月21日発売
¥1500(税込み)
CD:PCCB-00084



キーボード3人組衆でござるよ。



(大阪府・あしももんが君)
●もはや時すらも奴等を止められぬのか…!! 栗

レゲーの魂
DECO
スペシャル

デコゲーの魂
でこげー たましい

「今まで楽しませてくれた礼と言ってはなんだが…これは私からのプレゼントだ…受け取ってくれたまえフフフ…」「まずい!こいつはデコネタだっ!!」(笑)
(サンダーゾーン5面より)

全国デコファンが選んだ、「輝け!!通年ベストデコゲーム」いよいよ発表であります。さぁーはたして1位の栄誉はどのゲームが勝ち取るのか。ダダダダダダ……
(SE:ミッションXの機銃)

第1回 デコゲーム大賞

好きなゲーム

1位	エドワードランディー	14票
2位	チェルノブ	9票
〃	トリオザパンチ	9票
4位	空牙	7票
〃	ダークシール	7票
6位	F・ファンタジー	6票
7位	デスブレイド	5票
〃	ブレイウッド	5票
9位	空手道	3票

う〜む、まさに「これだ!!」という感じの結果となりました。当然のことながら1位から10位まですべてデコ!!あたりまえだけどなんかすごい。10位はすべて2票で、Mレジスタンス、アヴェンジャーズ、ヘビーバレル、SRD、Bウイング、ザビガが選ばれています。今回のデコ特集を実現せしめた力作が並ぶ中、その歴史を支えてきた古き名作が選ばれているのが嬉しいですね。あ、ちなみに票数は89票を母体とした票数に換算してあります。

さて続いてはベストデコキャラクター部門です。てけてけてけてけてけて…
(SE:ブレイウッドのスライム)

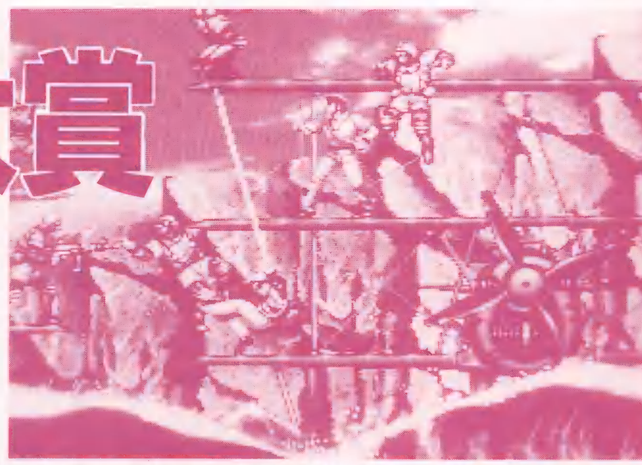
決定!
デコゲーの魂発行記念
第1回 読者が決める

デコゲーム大賞

特集 DECO

●好きなキャラクター

1位	チェルノブ	14票
2位	タフガイ(トリオザパンチ)	12票
〃	E・ランディー	12票
4位	カルノフ	4票
〃	ライガーホーク(ダークシールのぎんゆうしじん)	4票
6位	クルードバスター	3票
〃	ブラックディーム(ダーウィン4078)	3票
〃	シンディー(デスブレイドアマゾネス)	3票



⬆第1回ベストデコゲーム受賞作品は、大冒険浪慢活劇「エドワード・ランディー」!!

なんと上位3人は好きなゲームと同じ!!しかも2位はまたも仲良く痛みわけ!!まさにデコ3羽ガラスであります。続く4位以下も他社では絶対ありえない顔ぶれですねー。

9位は、F・ファンタジーの主人公(ラオウ)、ひつじ(トリオザパンチ)、シャルロッテ(エドワードランディ)、じじい(トリオザパンチ)、リザードマン(F・ファンタジー)、ダークナイト(ダークシール)、いずれも2票となっています。

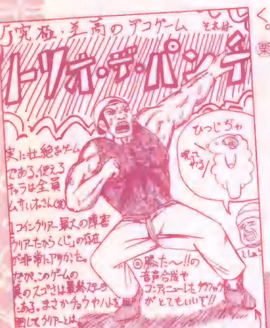
お次はベストデコVGM。みゃあ、みゃあ、みゃあー(さあ、なんでしょう?)

●好きなデコVGM

1位	空牙	19票
2位	ダークシール	18票
3位	トリオザパンチ	8票
4位	チェルノブ	7票
5位	E・ランディー	6票
6位	サンダーゾーン	5票

7位はいずれも2票で、ダーウィン、オスカー、Mレジスタンス、デスブレイド。ほかにもロードブラスターやブレイウッド、ラストミッションにも票が入っていました。

しかし、3位のトリオザパンチというのは…。知る人ぞ知る、それぞれのテーマが面クリアもなにも関係なく、えんえんと流れ続けるという。デコゲーマーの、そしてデコゲームの深さをあらためて感じてしまいます。ちなみに盛り上げSEもトリパンでした。



(東京都・安富昭博君) ●はずれは死を意味する地獄のすごろく。栗

コメント

●好きなゲーム

●ロボコップ。やっぱ一番燃えましたからねえ。あとオスカーとかブラッディウルフも捨てがたいんスけど。
●生まれてはじめて1コインクリアした、サンダーストーム。
●でもやっぱり空手道が最高!!
●F・ファンタジー。僕がデコに注目するようになったきっかけのゲーム。1対1、コロッセオ、剣と魔法…うおー超燃え!!
●誰がなんといおうとBウイングで決まり!!全面クリアすれば誰でもカンストなんて、なんと公平なことでしょう。ぎょーん、ぎょーん。どどどどどひゅー
●トリオザパンチ…まさにデコの固まり。
●エドワードランディ…スライディングと回転アタックが多少やりづらいが、それができれば最終面までは行ける。ゲーム史上、最も大冒険したゲームだと思う。

●好きなキャラクター

●デコのキャラは皆強くてタフだが、キャプテンシルバーの主人公はちがう!!ひよわですらある。そこに「やっぱり人間てこんなモノでは」と考えさせられた奴。
●ビースト…次期国王は彼しか!!
●クルードバスター…強い!渋い!!顔が俺と似とる!!
●超カッコいいのに弱い、うぶなF・ファンタジーのリザードマン…僕は左利き以外はリザードマンと認めません。
●タフガイ…実はサントスという名がある。

●好きなVGM

●チェルノブのオープニング…妙に耳に残っている。
●オリジナルは空牙だけど、アレンジはダークシールだね。
●チェルもダクシルもヘビーバレルもサンダーゾーンも捨てがたいが、結局F・ファンタジーがよい!!特にEDは秀逸だ。
●ラッパッパ…10年前だけど覚えている。

DECO スペシャル

レゲーの魂

構成・やまかわ悠理(山)
助っ人・栗原桃郎(栗)

今月はまるごとデコゲー。
デコゲーとレゲーの魂がドッキング。
略してデコレ・ゲー！（新しいのもあるけど）



⬆（兵庫県・へちまプー君）
●モモちゃんって対戦のほうだぞ。でも牛は出る。㊤

ザビガ（1984）

●皆様は『ザビガ』というゲームをご存じだろうか。ゼビウスの後ということで凡百のモドキゲームと同列に扱われ、多くの人々の記憶の中から消えていった。

しかし、このゲームには自機の空中・地上の移動〈その上昇・下降時は無敵であるという設定とそれを生かした面構成〉やビーム砲と3Dミサイルの使い分けなどの素晴らしいアイデア、美しいグラフィック、当時の水準を遥かに超えた巨大な敵（上空基地フレスターには画面比400%以上というとてつもない代物が存在した）とそれを表現する二重スクロールをはじめとする表示技術、圧倒的なパワーのサウンド（音のすべてが効果音であり、生半可な音楽は一つたりともない）などがある。

それに上空基地や地上基地を破壊したときの凄まじい迫力と爽快感、地上物に隠れているザビガ人、それが地上を動いているザビガ人の街(?)の存在、5001点、DECOマーク、クレーター状の砲台を破壊した跡に見えるパイプ、地上基地を守るハンドロイド（手の形をした無敵のロボット）、そしてそれを使ったイキなネームエントリー、統一された世界観と敵キャラクターたち……。

一つずつ書いていくと枚挙に暇がないが私自身はまだまだ書き足りない。とにかく言えることは凄いゲームであると言うことだ。ぜひ一度はプレイしてもらいたい。確かに俗に言う『ドット単位の熱い弾よけ』はないし安全地帯もない、パワーアップも全くない。今風のゲームに慣れたプレイヤーにとっては淡泊かもしれないが。だがプレイしていただければ私の言葉を理解してもらえると思う。

「人は、確かにザビガの域まで辿り着いた」

（大阪府・"ザビガ至上主義者"高岡俊君）

●細かい部分までよく知っている。相当やりこんでいるとみたぞ。おっと、もう一通。

●私がこのゲームにひかれた最大の原因は地上絵の存在でした。タイヤの跡がいく筋も横に並んでいたり、靴の足跡もありました。「なんでこんなところにこんなものが」とゼビウスの地上絵以上に驚きと神秘を感じました。

ゲーム的にも非常におもしろかった「ザビガ」。もう1度やってみたいものです。

（富山県　集中弾君）

●足跡には「DECO」と書いてあるのだ。地上絵に関しては…、意味ないんじゃないのかなあ。㊤



➡（大阪府・暁朧！君）●「N」も抜けとるぞ。モヒカンということはマイナーなP？㊤

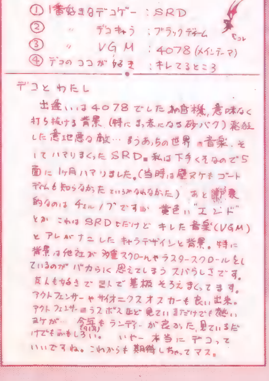


➡（東京都・国見徨路さん）●地獄に仏、戦場にカエルくん♡㊩



⬆（石川県・ナゾノヒデヨシ君）●敵キャラに混ざっている主人公。ちなみに似てない。㊤

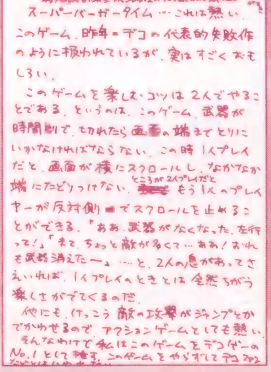
⬇（神奈川県　O I 君）●ブラックディームは強いがゴートディームはもっと強い。㊤



アンケート
① 1番好きなデコゲー：SRD
② 〃 デコキャラ：ブラックデーム
③ 〃 VGM：4078（メインテーマ）
④ デコのココが好き：キレてるところ

デコとわたし
出会いは4078でした。お面様、意味なく打ち抜ける背景（特にまっ赤になる砂バグ）発狂した意地悪な敵…もうあっちの世界の音楽、そしてハマりまくったSRD。私は下手くそなので5面に1ケ月ハマりました。（当時は壁ヌケもゴートディームも知らなかった というかなれなかった）あと印象的なのはチェルノブですか。黄色い"エンド"とか これはSRDもだけど キレた音楽（VGM）とアレがナニしたキャラデザインと背景。特に背景は他社が多重スクロールやラスタースクロールをしているのがバカらしく思えてしまうスバらしさです。友人も好きで2人で基板そろえまくってます。アクトフェンサーやサイオニクスオスカーも良い出来。アクトフェンサーのラスボスなど見ているだけでも熱い。ヨケが… 今年もランディーが良かった。見ているだけでもおもしろい。いやー本当にデコっていいですね。これからも期待しちゃってマス。

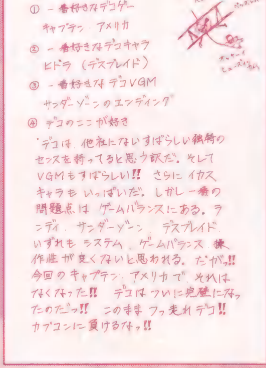
⬇（神奈川県　KOM君）●だれが食うんだあんなハンバーガー…。㊩



[redacted]

スーパーバーガータイム…これは熱い。
このゲーム、昨年のデコの代表的失敗作のように扱われているが、実はすごくおもしろい。
このゲームを楽しむコツは2人でやることである。というのは、このゲーム、武器が時間制で、切れたら画面の端までとりにいかなければならない。この時1人プレイだと、画面が横にスクロールし、なかなか端にたどりつけない。ところが2人プレイだと、もう1人のプレイヤーが反対側でスクロールを止めることができる。「ああ、武器がなくなった。左行って！」「まて、ちょっと敵が多くて…ああ！おれも武器消えたー」…と、2人の息があってさえいれば、1人プレイのときとは全然ちがう楽しさがでてくるのだ。
他にも、けっこう敵の攻撃がジャンプとかでかわせるので、アクションゲームとしても熱い。
そんなわけで私はこのゲームをデコゲーのNo.1として推す。このゲームをやらずしてデコファン

⬇（静岡県　ベルベット君）●サンダーゾーンもけっこう遊べるよん。㊩



① 一番好きなデコゲー
キャプテン・アメリカ
② 一番好きなデコキャラ
ヒドラ（デスブレイド）
③ 一番好きなデコVGM
サンダーゾーンのエンディング
④ デコのここが好き
「デコは、他社にないすばらしい独特のセンスを持ってると思う訳だ。そしてVGMもすばらしい!! さらにイカスキャラもいっぱいだ。しかし一番の問題点はゲームバランスにある。ランディ、サンダーゾーン、デスブレイド、いずれもシステム、ゲームバランス、操作性が良くないと思われる。だがっ!! 今回のキャプテン・アメリカで、それはなくなった!! デコはついに完璧になったのだっ!! このまま突っ走れデコ!! カプコンに負けるなっ!!

⬇（奈良県　Mr.パブロフ君）●1コイン2プレイは意味ないぞ、と…。㊩



⬇（愛知県　臥竜戦士オスカー君）●実はこのページの地版でカタログの写真使ってます。㊩

チャンバラ

このゲームはデコの代表作『空手[illegible]』と同じ、2本レバー[illegible]であるのが特徴です。あまりヒットはしませんでしたが、『トリオTHEパンチ』に代表されるデコの個性の一つ、ナンセンスさとシュールさ！これ[illegible]き上げた作品の一つなんですよ。

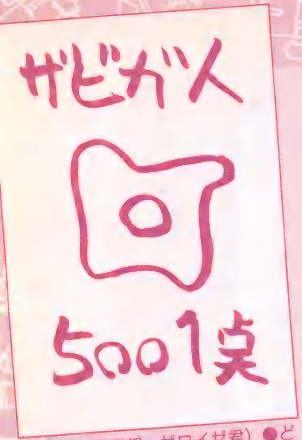
切られた所によって、敵や自分のやられパターンが違うのがミソ！[illegible]を切れば[illegible]が落ち、胴を切れば[illegible]真っ二つ、首を切れば首がすっ飛ぶ、という具合です。今見ると何とも幼稚なモノかも知れませんが、当時は結構[illegible]を受けたもんです（若かったから…）。

又、自分が切られた時の演出が爆笑モンで、その[illegible]間効[illegible]とともに[illegible]ストップして、更にモノクロ画面に切り代わるという、大変[illegible]的なやられ方だったのだ！そして、その後のやられパターン。オカシイのは首を切られた時で、首がまず真上に跳ね上がり、[illegible]中でいきなり真後ろにくるくると回転してビシュシュシュと音をたてながらすっ飛んで行くのです！

[illegible]を根本から否定した様なこの[illegible]の飛び方は、実際に見たらきっと笑えます。私など、後の人生に影響を及ぼす程のカルチャーショックを受けましたから。

このゲームを今プレイするのは難しいと思うけど、やってみれば、「ああ、確かにこりゃデコのゲームだなあ」と納得してしまうコト請け合いです。デコゲームのルーツを探るにはもってこいのゲームですよ！

「チャンバラ」は私に初めてデータイーストというメーカー[illegible]させた、思い[illegible]深い作品なのでした。



⬆（東京都・ゼロイゼ君）●どうせなら4コマ分やってほしかった。これでも人。㊓



⬆（北海道・大亜門君）●そーいう世界なんだもんね。㊙



⬆（神奈川県・92式阪神万歳8型君）●なんだお前、俺らに愛想を期待してんのか？㊙



⬆（北海道・POP・011君）●不幸な星に生まれた私…（いかんアイラントのりだ）。㊙

キャプテンシルバー（1987）

とにかく音楽に味がある。剣を振るたびに「ヤヤヤヤヤア」「エイエイエイ」「トートトートー」無機質な掛け声を上げる健気な主人公、魔女の「ヒヤッヒャッヒャ」もいいですが、私はあえて2面の海賊船ステージのボスの声をおすすめしておきましょう。

登場するキャラも、デコ風味のカタマリ野郎のオンパレード！なぜか木から落ちてきて、回転もせずそのまま滑るように近づいてくるカボチャ。背景のお城の窓から手を振る、存在の意味が分からないお姫様。弱いクセにオリジナルBGMとともに仰々しく登場する笛吹きピエロ。何の恨みがあって攻撃してくるのかわからないカモメやトビウオたち（なぜこれらに触って死んでしまうのか主人公）。そして、貼り付いたような動きがいとおしい人間たち！

このゲームは仕上げがあまりにも粗雑だったために一般にはウケませんでした。しかし、私にしてみればこのゲームには粗雑だったからこそ出た味があると思います。（愛知県・臥竜戦士オスカー君）

●写真で見るとまともそうですけど、実はとんでもない一作です。しかしこんな手紙はつか紹介してると、デコファンは単なるひねくれ者と思われてしまいそーな気が。㊞

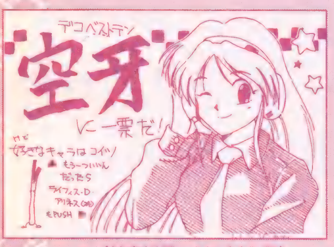
カルノフ（1987）

やっぱカルノフっすね。いちご世代のデコゲー野郎にはチェルノブを支持する人が多いだろうけど、まだまだ甘いっすよ。デコのキャラクターの中でも1、2番を争うほどの"うさんくささ大爆発"な主人公。のちのデコゲーにも使い回されまくるわで、真の看板キャラと呼べるのは、もはやこいつっきゃないっす。

デコは世間ではイロモノメーカーに見られがちではあるけど、根底に流れているものは硬派な男くささである。

ああ、デコゲー野郎でよかった…しみじみ。（埼玉県・深夜反抗隊員X君）

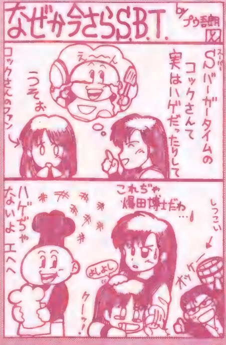
●こんな奴が看板キャラ…。デコだからこうなった!?㊓



⬆（神奈川県・Mr.Mt君）●左下のキャラはS.B.T.の長ねぎ。知ってる？㊓



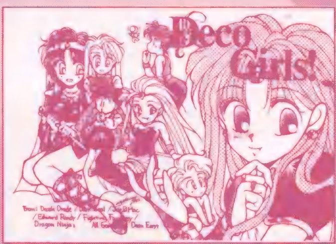
⬆（富山県・「荒くて死ぬぜ！」（泣）まるふく君）●いやー、まぐれですよ。㊙



⬆（神奈川県・落合ブウ吾郎君）●そんなわけねえ!!これじゃガイルだっつーの。㊓



⬆（埼玉県・Q極Shine君）●なんのために走るのか、誰のために走るのか、㊙



⬆（愛知県・如月詠泉さん）●全部キャラの名前を知っているとデコ度99%！㊓62%ですね。ジェネシスの宇宙人、のぼらんかの彼女、ロボコップの人質……㊙



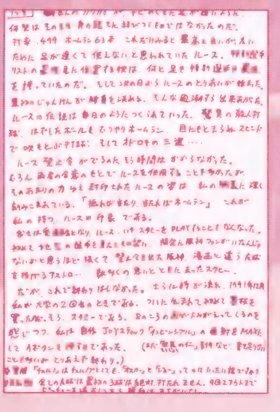
⬆（大阪府・聖気筒（BLACKFLY）君）●ブ、ブヒ？

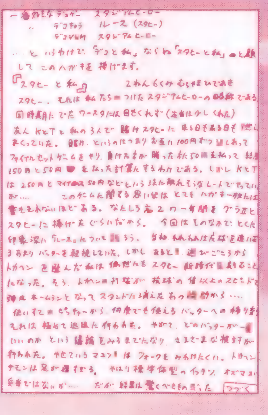
⬇（大阪府　MINO君）●荻窪のラーメンはうまいけど、取材帰りはCOCO一番屋のチーズカレー!!㊓言うと思った。ちなみに荻窪はラーメンではなく中華そばだあ!!㊙

⬇（富山県　まるふく君）●よっゆーじゃん!!（ホントかいな）㊙

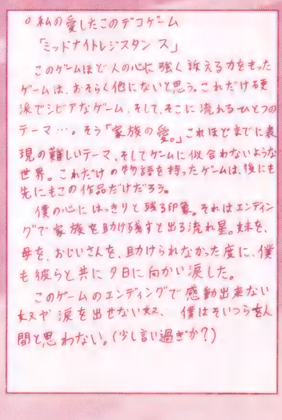


（京都府　はまり道の2回生・村やん）●VGMは私もおすすめするぞ。実は、YOU.Aさんが超ヤリしていたのだ。㊓




一番好きなデコゲー　スタジアムヒーロー
〃　デコキャラ　ルース（スタヒー）
デコVGM　スタジアムヒーロー
…というわけで「デコと私」ならぬ「スタヒーと私」と題してこのハガキを捧げます。

⬇（埼玉県　レンタルゆうじ君）●若すぎる母親と妹だけ助ける奴が多すぎる…。㊙


○私の愛したこのデコゲーム
「ミッドナイトレジスタンス」
このゲームほど人の心に強く訴える力をもったゲームは、おそらく他にないと思う。これだけ硬派でシビアなゲーム、そして、そこに流れるひとつのテーマ…。そう「家族の愛。」これほどまでに表現の難しいテーマ、そしてゲームに似合わないような世界。これだけの物語を持ったゲームは、後にも先にもこの作品だけだろう。
僕の心にはっきりと残る印象。それはエンディングで家族を助け残すと出る流れ星。妹を、母を、おじいさんを、助けられなかった度に、僕も彼らと共に夕日に向かい涙した。
このゲームのエンディングで感動出来ない奴や涙を出せない奴、僕はそいつらを人間と思わない。（少し言い過ぎか？）





開発スタッフに聞く

聞き手　栗原桃郎（構成）　T.J.　古葉美一

▼字ばっかりだァ〜!!と飛ばすんじゃない!!あのゲームやらこのゲームの㊙裏話がギッチリ詰まっているのだぞ。

はじめまして。今日はウルフファングの開発スタッフの方々に、新作の裏話やいろいろなデコゲーム、さらには前人未踏のデコの謎についてなど伺ってみたいと思います。
企画…前作の空牙に続いて企画を担当したY・Kです。いちおう続編ということなんですが、前作と同じスタッフは…グラフィックの2人とMAROさんだけですね。
BG…背景(バックグラウンド)グラフィックのまとめをやりました、T・Kです。空牙のほかは、Eランディーとかトリオザパンチとかの絵をかきました。
キャラ…スプライト（自機などのキャラクター）担当のF・Oです。ほかにやったのは…Mレジスタンスとか、Eランディーとか。
ソフト…プログラムチーフのY・Nです。今回は面が長くて多くて、手をつけた瞬間「死んだな」と思いました。
ハード…ハードの設計やったM・Oです。
MARO…前作のサウンドメモリをギターのチョーキングで使いきったMAROです。で、彼が今回マスコミ初登場?のRAIKA君。
RAIKA…こんにちわ。

花屋をゲーセンにしてしまえ!!

—それにしても皆さんお若いですねえ（全員21〜24歳なのだ）。特にゲームをやり込んだとかありますか?
キャラ…僕はスペースハリアーぐらい…かなぁ。
企画…ハンバーガーとか、ミッションXの頃からやってましたかねえ。それで、大学卒業してまぁ自分の人生だし好きにやろう、と思ってまぁ家も近いしここに入ったと。
—ほかには?（一同、ハードの人に注目する）
ハード…自分はかなり昔から…。チェルノブにひかれてここに。基板なんかも集めてまして、「マンハッタン」という基板が手に入らなくて、ここにくればあるかな、というのもあったんですが（笑）。
うちは花屋をやっていたんですが、それをゲームセンターに変えてしまったんです。両親が揃って入院しまして。
—退院したら、花屋がゲーセンになっていたという。
キャラ…な、なにーそうだったのか、知らなかった（笑）。
BG…うーんなんて深い人だ。
—空牙の時も今回も、なんかすごく「若い人が頑張ってるなぁ」って感じがしたんですが、そのへんはわりと自由だったんですか?デコの場合、わりと営業や上のほうが口をはさむ、というのが少ないように感じられるのですが。
企画…やりたい放題ってわけじゃないですけど。キャプテンアメリカなんかは上のほうからの企画でしょうし。
ウルフファングの場合、空牙が終わって半年ぐらいヒマになって、いくつか企画書作って営業のほうに持って行ったら、これを作ってみようじゃないかと。
まず、ロボットものというのをやってみたかったんです。ただ銃を撃ちまくるんじゃなくて、近づいたら腕で攻撃できる。本当は3D視点でやりたかったんですけど、とりあえずその要素をアクションゲームに組み込んでみた、と。
—左右うちわけとか強制スクロールは最初から?
企画…ええ、最初からチェルノブタイプで行ってみようと。
—いきなりその名が出る。



➡マンハッタン（80）DECO坊やをあやつって屋上へ!!　レゲーもいいとこだ。



⬆言われてみりゃ、似てなくもないような気が…しないでもないな。

企画…はぁ個人的に…。はじめなんかは、操作系も完全に同じだったんですよ。やりにくいというので変えてしまいましたが…。土手を走るシーンなんかも、あとから出てきたものです。
とにかく、自分の作ったゲームが消えていってしまう、というのが悲しくてですね。石にかじりついてでも長い間店に残ってるゲームが作りたかったんです。その結果が、自機のコンストラクションやステージセレクトに出ているという。
空牙の続編という話は作ってる途中で出てきまして、まーくっつけちゃえって感じで。
名前も、最初は「狼牙」で行こうってことだったんですが、なにかの商標であるらしくて。みんなであーだこーだやって、「これだあっ!!」って選ぶと、やっぱりどこかで使われていたりするんです。
—犬牙とか、猫牙とかも?
BG…話では出ましたけどね（笑）。ギガとかメガとか、いろいろ出ましたよ。
企画…去年の2月頃から早めに始めてたのに、なかなか決まらなくて結局国内ではウルフファング、海外でROHGAとなりました。



➡写真ではわからないが、実際はすごいスピード感と迫力だ。

デコ用語辞典　**デコゲー**



⬅タンブルポップは、遊べるデコゲーである。

▼誰が呼んだか、きわめてデコ的アクの強い一連のゲームの総称。シューティング、アクションなどにつぐ新たなジャンルとして注目されている。デコゲーの特徴は、余人の追随を許さぬ意外性、そして妙に軽いキャラクター（専門用語でスプライト）の存在感である。
これまでのデコゲーは、その一味違った自己主張のためゲームセンター内で地味な立場におさまりがちで、一部のデコゲーマーと呼ばれる人々に支持されるのみ、というパターンが多かった。しかし、空牙以降明らかに一般に評価されるゲームが多くなったデコのゲームは、その定義を着実に変えつつある。

〜アンケートより

デコのこのへんが好きっ!!

●ズバリ、デコらしさが好きです（まるで、心をくすぐられるような感じが…）。（富山県　Mojyu君）
●Eランディーやダークシールといった大作を出すかと思えばトリオTHEパンチのようにわけがわからん作品を作ったり、バルダーダッシュにいつまでもこだわるといった変な面を見せてくれるところ。（大阪府　司隆君）
●大味だけども、雰囲気がどれもすごくよいと思います。（北海道　NSS君）
●やはりあのイカしたノリですか。それと音の良さ。他のサウンドよりゲーマデリックのほうが好きです。（福島県　こがらしもんたろう君）
●他には絶対マネのできないあのセンス、そしてなにより硬派!!なこと。（女性キャラまでしぶい）（福岡県　出多崎之君）
★センスがいい、というい まいちつかみどころのない意見多し。これに関しては、「天然ボケ」という鋭い表現が。無意識にやってるのが凄すぎるのだ!!
●超絶センスの王国のようだ。優れているところはいくらでもあるのに…盲目的固定会社ファンにはわからんだろうて。（埼玉県　Q極生命体君）
●必ず、どんないいゲームでも一カ所は致命的な欠点があること。（東京都　八木健夫君）
●あの音声合成につきるでしょう。どれも心に深くつきさる味の濃いものばかり。すべてのゲームに殺気がみなぎ



デコ用語辞典 アツクテシヌゼ



●未来のオールドデトロイトは超犯罪都市にしてデコゲーの宝庫。きてるなあ…。

▼89年の戦闘アクション「ならず者戦闘部隊ブラッディーウルフ」で敵の火炎放射兵が言うセリフ。「アツイゼー　アツイゼー　アツクテシヌゼーェーッ!!」

「デコは演出がよい」とよく言われるが、それを代表する言葉としてよく使われる。もう一歩で完全にギャグになってしまいそうなギリギリのところで男の血を沸きたたせてくれる、もしくは理解不能や怒り爆発の寸前に存在する面白さ…、それがデコの「あつさ」なのである。最近のデコゲームは洗練されてきてまた別の熱さがあるのだが、サンダーゾーンなどは死ぬほどその熱さを満喫させてくれる。これからもいかす文字メッセージを表示しまくってほしいものである。

—空牙ではわりとひかえ目だったメカニック偏愛が、今回は全開バリバリですね。

キャラ…デザインはすべてシュミに走っています。とにかくウエストのあるメカが書きたくて。それでも最初はボトムズっぽい感じだったんです。企画が好きな人間で。でも僕はガンダム派で、ロボットには顔がなければいけない!!という。こういう企画とグラフィックがぶつかって作ると、こういうゲームになる（笑）。

—書き込みはげしーですからねぇ。パーツもひとつひとつ違うグラフィックだし…。

キャラ…だから、やっぱりコンストラクションで好みの機体を選んでほしいですね。そのために、64種類全部名前がついていますから。

—どひー。考えたのは…。

企画…私です。各面のタイトルもうなりながら作りました。

—今回のサウンドは?

MARO…BGMをRA-KA、調整などが僕です。

—RA-KAさんは、ランディーが最初でサンダーゾーン、デスブレイドと毎回えらくノリが違いますねえ。どんな曲を聴いてらしたんですか。

RA-KA…実はプログレ少年で…いろいろ聴いてました。映画音楽なんかも好きです。





●Mレジスタンス、●クルードバスター。とにかくこの汗くささは並じゃない。これからもこうした世界をおがむことができるのだろうか?

—ライカという名前はあのゲームにはぴったりだなぁと思ったんですが。やはり?

RA-KA…ええ、祖父が北海道でカメラ屋をやってまして…。本当はし〜なんですが。

—やはりあの時代の冒険にライカのカメラとライカ犬は欠かせんでしょう。

MARO…でも、エドは最初のうちはもっと今風の曲で。これは曲として悪くはないが…お前、これ聴きながらゲームやってみろ!!って。

RA-KA…言われました。

—デコの曲は、ここ数年で劇的に音が良くなりましたね。

MARO…やっぱり空牙からだろうね。それまでの音源では、作ってるほうも欲求不満たまっちゃって。いろいろ研究してるんで、このあともっと良くなるよ。

RA-KA…今回は、面が長くて曲も長いんで、メモリが足りなくて大変でした。先日CDの収録をしたんですが、タンブルポップと合わせて60分超えてしまっている!!

MARO…お買い得です。



●うーん、いったいなぜこだわってしまうのか。

行け!!にこだわるデコだった

—さて、それでは後半は、「デコになんですか」と題して語られることのなかった謎の数々を解明していただきましょう。えーと、まず読者からの質問です。

「コブラコマンドとクルードバスターの敵組織の名がどちらもビッグバレイなんですがなにか関係あるのですか?」

企画…えーと、あれは開発が同じ所で…実は、空牙の前にヒマだったころ私がストーリーを考えたんです。絵描きの名前が大谷（笑）。

—安易な…。ループレバー使用のゲームはもう出ないのですか?

ハード…営業上売りにくいんで、出にくいと思います。

—「行け　チェルノブ　我が前に敵は無い
行け　ロボコップ　街の治安を守るのは君だ!
行け　クルードバスター　彼らに不可能という言葉はない
行け　アベンジャーズ　レッドスカルの野望を打ち砕け!」

…こだわってませんか?

（全員爆笑）

企画…そ、そうだっけ?

ソフト…そういえば、ねえ。

キャラ…やっぱ、熱血が好きなんですかねえ。「なにか燃えるようなものが欲しい!!」という。あ、いや昔そういう企画の人がいたんですよ。いつも注文で、「思わずとりたくなるようなカギ」とか「開けたくなるよーなハコ」を描いてくれ!!という（爆笑）。

ソフト…どんな箱なんだ。

—ヘビーバレルやMレジの人ですね。ほかに、このゲームはこの人が作った…とかあるんですか。

企画…ロボコップの人はダークシールとその続編ですね。あとは…ワンダープラネットがFファンタジーとデスブレイド、ドラゴンニンジャの人がSエージェント、Joe&Mac、タンブルポップと。

ハード…昔だと、ハンバーガー作った人がラッパッパ、アイスクリーム、ザビガにB—ウイング、魔境戦士ですか。

—異色作が多いですね。

ハード…あとバーニンラバーが強行突破と同じ人です。カルノフの人はサイドポケットとかシュートアウト、ハローゲートボールなどですね。

—Mレジといえば、音声合成が妙に記憶に残っていて。敵を倒すと「うっ」と言うんですが、戦車倒しても「うっ」

（一同爆笑）

キャラ…「お兄ちゃーん」とかはみんな社員でしょ。そういえば、仕事中いきなり「手（口）のあいてる奴こーい」とかいわれてサウンドルームで「うわ——」とか合唱させられて。あとでファイティン

デコ用語辞典 デコジャンプ



●これが噂のデコジャンプ。奴らには重力も物理法則も通用しないのか?

▼本来、空中に放り上げられた物体は、2次方程式によって算出される軌跡…いわゆる放物線を描いてふたたび落下する。これは物体にすべからく重力がかかっているからだが、デコのアクションゲームにおいては、ときおりこの法則を無視した動きが見られることがある。つまり、ジャンプした主人公が空中のある一点まですーっと上っていき、そこから地上にすーっと降りてくるのだ。これをデコジャンプと言い、カルノフ、チェルノブなどはその代表例だ。重力を無視してるのか重力に縛られてるのかよくわからない動きは、ゲームの不思議な雰囲気作りに一役かっていたといえる。最近では改善されているものが多い。

るのは、デコと昔のSNKぐらいだろう。
（三重県　攻殻蛇君）

●昔は昔でヘンな画面にヘンな内容。最近は画面がキレイでサウンドと内容がカッコよくてやっぱりヘンなところ。
（兵庫県　INA君）

●いぶし銀ってかんじ。
（静岡県　川村孝祐君）

●他が絶対やろうとしないことをする行動力と独創性だっ。
（東京都　西方邦仁君）

●ゲームらしいゲームを作る。
（佐賀県　古賀博詞君）

●「ゲーム＝遊び」—この大前提からはずれることなく、デコのゲームは常にゲームとして我々を楽しませてくれる。現在では貴重な感すらするこの凄さを、守り続けてほしい。
（神奈川県　CYC君）

★それなのだよ。少しちゃらけた書き方もしたが、要するにそういうことなのだ。

しかし、一番すごいのはこの号にデコの広告がのってない、ということだろう。

●Mレジ作った会社だから!!
（神奈川県　SHIN落合君）

●客にこびてない、本当に自分たちの作りたいモノを作ってる、という気がする。
（茨城県いいじまれいらさん）

●「あつい!」ということ。ゲームに燃えて、ちゃんとそれが受け止められるエンディングがあるんだよ。チェルノブを解いた時の感動はいまだに忘れられない。

★では最後に、デコに一言。

●デコジャンプが、どーしても体質に合わんのです。
（秋田県　佐藤一君）

●また異様なセンスのゲームをバンバン出してほしい。
（神奈川県　振酢騎君）

●ずばり、ゲーメスト大賞をとるゲームを!!（京都府　みすりる・れんれん君）



グファンタジーやっていて、観客の歓声が…あっこれだと。

—デコの音声合成はやたらいいですよね。

MARO…英語なんかは米国で声優さん使って、チェックしてもらってます。ロボコップなんてあまりに似てて、映画会社から文句が来たという。



MARO…これはですねぇ…。彼自身チーズラーメンの求道者でして、「そんなものがあるなら教えてほしい」と言うと思います、たぶん。

—「チェルノブ2は出ないんですか?」

キャラ…あのゲームは、トリオTHEパンチと同じ人の企画なんですが、彼はもう企画にいなくて…。とにかく彼のセンスでできたゲームですから、つらいのでは。そのかわり、メガドラ版がさらにすごいそうです。世界が独特で。



—毒どくですか。

キャラ…そうともいいますね。トリオ〜では私もメカなんかを描いたんですが。「あぁ、メカ描きたいなぁ」「いいんじゃない、かいちゃえかいちゃえ」「なにか日本調のものが…」「じゃだるまやまねき猫でどうだ」って感じで。

—すさまじいですね。

BG…ランディは私と彼が2人とも描いてました。死にました。飛行機なんて、回転機能じゃないんですよ。企画の人は、今次回作作ってます。

—どうしてデコの場合、昔から硬派というかやたらと男くさいんでしょうね?他のメーカーだったらお姫様助けるところが、なぜかいつも大統領ばかり助けている（爆笑）。

企画…やっぱり闘ってる最中にチャラチャラ女の子が出てくるのは、っていうんじゃないですか。あと描く人の趣味もあって、「ポケットギャル」作ったときなんて女の子描ける人が1人もいなかったとか。

—ところが最近はよく出ますよね。Mレジ、ランディ、空牙。…これはいったい?

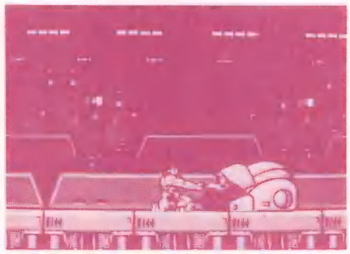
キャラ…実は全部私が描いたんですが…。単にただ描きたくて描いたという。

ソフト…よくわかんないのが、雑誌とかで「デコらしい」とか、「デコらしくない」とか。デコらしさってなんですか?

—え…（困った）。やっぱり意外性というか。最初のうちは「なんだこりゃ」なんですけど、慣れてくると「なんだ」がないと物足りないという。基本的に狙ってるんじゃないけどそれがウケてしまうと。

あとは昔、けっこうデコのゲームはつめが甘いまま市場に出てしまうという感じだったんですが、最近これが改善されているんです。どのへんが変わったんでしょうか?

企画…今まで企画やソフトの部屋がバラバラだったんですが、数年前からチームごとにまとめたんです。風通しがよくなって、お互い納得して進められるようになりました。



いったいどこをどうひねればこんなゲームが出てくるのだ。ちなみに上はロケバージョン。

あと、現在ではもういいかげんな出来では売れないというのもあります。

キャラ…ランディの頃から、あきらかに変わったね。若い人が入ったのもあるけど。

—でもどうやらお話を聞くかぎり、デコらしさというのは今後もいい形で残っていきそうですね。では最後に、今回苦労した点や見てほしい点などをそれぞれどうぞ。

企画…作ったあとは、いつも後悔しか残りませんよ（笑）。今回は絵描きやソフトの人にすごく頑張ってもらえました。

ハード…ウリですか!?（笑）1キャラに使える色を、試験的に16色から64色に増やしてみました。あとは、コピー対策かなあ（さすがハード）。

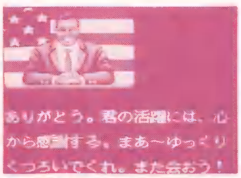
BG…全体のステージの雰囲気をまとめきれなかったのが心残りです。今までのデコよりキレイだと思うので、じっくり見てやってください。

キャラ…完全にシュミに走ったデモをよろしく。あとは、やってください。ガンダム世代に贈ります。

ソフト…もうこうなったら64機種12ステージ、4つのエンディング全部見てもらうしかないですね。そんなに難しくないですし。とにかく最後まで見ろ!!と。

企画…なかに面白いものも見られるかもしれない（含みありげな口調）。

—サンダーゾーンみたいにずい———んと…（爆笑）。



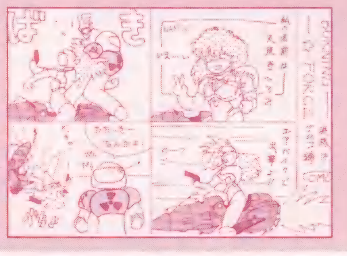
⬆なぜそこまで大統領が好きなのか。まあいいや。くつろがしていただこう。ぐう〜。

デコ用語辞典

バーニングフォース争乱

▼90年1月号のゲーメストアイランドに載った1枚の葉書を引き金に、バニフォファンとデコゲーマーが以後1年にわたって誌上で激しく対立した。数あるゲームの中でなぜバーニングフォースだけが攻撃されたのかはさだかでないが、その背後には「キャラクターやVGMで売るゲーム」と「ひたすら硬派をつらぬくゲーム」の2大勢力の長い闘いの歴史があったのである。

この対立はごく一部のゲーマーたちの間でしつこく続いていたが、10月号中古基板広告において「バーニングフォース（デコ）」との誤植が発見されるや事態は一気に紛糾を迎え、なんだかよくわからないまま現在に至っている。もとより会社としてのナムコとデコは対立などしておらず、事件はあくまでそれぞれのファンが情熱にかられて行動したものにすぎないのだが、「デコゲーマー」の存在がはじめて確認されたという点でゲーム史上においてきわめて重要な位置を占めている。



➡90年1月号より。今みても危険すぎる。楽しんでたのは担当者だけだったのかも?

デコからアナタにプレゼント



●データイースト提供
①特製トレーナー　5名
②Eランディーポスター　10名
③ロボコップペン立て　10名
④ロボコップバッチ　3名
⑤ロボコップ謎の置物　3名
⑥アベンジャーズ巨大絵　1名
⑦ゲーマデリック色紙　4名
⑧ガンボール開発色紙　2名
⑨ダークシール2色紙　3名
⑩ウルフファング色紙　3名
●カタログ&インストカードセット…どっちか欠けてるのもあるけど許して!!ポップやシール付きもあるぞ。各3名。
⑪ウルフファング（シール付）
⑫アベンジャーバ
⑬タンブルポップ
⑭デスブレイド（シール付）
⑮サンダーゾーン
⑯ロボコップ2
⑰JOY&MAC
⑱エドワードランディー
⑲スーパーバーガータイム
⑳ダークシール
㉑バルダーダッシュ
㉒トリオTHEパンチ
㉓クルードバスター（P付）
㉔空牙（ポップ付）
㉕Mレジスタンス（POP付）
㉖シークレットエージェント
㉗アクトフェンサー（シール）
㉘Fファンタジー（ポップ付）
㉙ブラッディーウルフ
㉚ロボコップ（P、シール付）
㉛スタジアムヒーロー
㉜バーディートライ
㉝ドラゴンニンジャ
㉞チェルノブ
㉟ヘビーバレル
㊱ポケットギャル
㊲SRD
㊳オスカー（シール付）
㊴キャプテンシルバー
㊵臥竜列伝
㊶魔境戦士
㊷カルーフ
㊸ブレイウッド（マニュアル）
㊹のぼらんか
㊺ラストミッション
㊻対戦空手道
㊼バッテンオハラ
●デコピンボール担当者提供
㊽ピンボールグラフィティー（ソフトバンク刊）　1名
うーんこいつは貴重だ!!続いてはカタログ&マニュアル各3名。どーしてもほしいという人はデコに直接手紙を!!
㊾スタートレック
㊿バットマン　51タートルズ
52チェックポイント
53ザ・シンプソンズ
54ファントムオブディオペラ
55ロボコップ
56マンディNフットボール
57プレイボール
58タイムマシン
59トルピードアレイ
60シークレットサービス
●サイトロン提供
61ゲーマデリックシール　10名
●特集担当者提供
62ダーウィン基板　1名
63タカラ・ビデオチャレンジャー（ソフト付き、中古）自宅でLDが遊べるぜ!!　1名
64TMNLカレンダー（91年度版、しかも使用済）　1名
65特集生原稿&レイアウトセット（どーすんだ）　若干名

▼希望者は欲しい賞品の番号（第2希望まで）とデコおよびデコゲーム、デコ特集に対する意見感想などかいて〒101 千代田区内神田1−15−15 新声社クレクレバッテンオハラ係まで!!〆切りは3月いっぱいでよろしく。当然内容の濃い手紙が当たります。

と、いうわけでDECO特集はおしまい!!続いてのUPL、NMK、テーカン特集を担当する屈強な若者を編集部では募集中です。（栗原桃郎）

マニア向け
ゲーム基板販売

ソフトランド通信

[KONAMI]
エイリアンズ ¥ 65,000
エスケープキッズ ¥ 70,000
A-JAX ¥ 36,000
クライムファイターズ2 ¥ 80,000
クライムファイターズ ¥ 43,000
グラディウス2 ¥ 45,000
グラディウス3 ¥ 40,000
ゴルフィンググレイツ(センサー付) ¥100,000
サラマンダ ¥ 30,000
サンダークロス ¥ 40,000
サンダークロス2 ¥ 65,000
シンプソンズ ¥ 89,000
ゼクセクス ¥120,000
トライゴン ¥ 67,000
パロディウスだ! ¥ 68,000
パンクショット ¥ 38,000
TMNT ¥ 80,000
㊕でたな!ツインビー ¥ 50,000
ビットファイター ¥ 56,000
ライフフォース ¥ 30,000
ドラキュラ ¥ 50,000

[SNK]
ギャングウォーズ ¥ 40,000
㊕原始島 ¥ 28,000
スカイソルジャー ¥ 35,000
スカイアドベンチャー ¥ 40,000
ストリートスマート ¥ 34,000
㊕ゴールドメダリスト ¥ 10,000
㊕SAR(レバー無し) ¥ 20,000

[TECMO]
雷電 ¥120,000
ワールドカップ90 ¥ 55,000
スーパーピンボールアクション ¥ 55,000
㊕忍者龍剣伝 ¥ 28,000
㊕ワイルドファング ¥ 38,000
雷牙 ¥ 43,000

[DATAEAST]
バーディートライ ¥ 43,000
サンダーゾーン ¥ 88,000
空牙 ¥ 96,000
デスブレイド(ミュータントファイター) ¥ 80,000
クルードバスター ¥ 40,000
ロボコップ ¥ 34,000
ジョー&マック ¥ 90,000
ダークシール ¥ 38,000
エドワードランディー ¥ 60,000
㊕アクトフェンサー ¥ 10,000

[TAITO]
ルナーク ¥ 90,000
ヘビーユニット ¥ 10,000
レゾン ¥ 38,000
㊕フリップル ¥ 5,000
忍者キッズ ¥ 98,000
タツジン ¥ 45,000
UAG ¥ 55,000
ラスタンサーガ ¥ 30,000
アクロバットミッション ¥ 87,000
地獄巡り ¥ 29,000
ボルフィード ¥ 80,000
カダッシュ ¥ 40,000
ファイティングホーク ¥ 35,000
JuJu伝説 ¥ 35,000

[ナムコ]
ローリングサンダー2 ¥ 90,000
バーニングフォース ¥ 90,000
ワールドスタジアム89 ¥ 33,000
ワールドスタジアム90 ¥ 34,000
ブラストオフ ¥ 35,000
ピストル大名の冒険 ¥ 30,000
ランパート ¥ 20,000

[SEGA]
DDクルー ¥ 88,000
コラムス ¥ 34,000
クラックダウン ¥ 40,000
㊕獣王記 ¥ 30,000
オーライル ¥ 35,000
㊕フラッシュポイント ¥ 28,000
MVP ¥ 34,000
エイリアンストーム ¥ 43,000
ムーンウォーカー ¥ 50,000
サンダーフォースAC ¥ 18,000
忍 ¥ 44,000
クラッチヒッター ¥ 78,000
ゴールデンアックス ¥ 59,000
コットン ¥ 60,000
DJ-BOYS ¥ 34,000

[東亜プラン]
ヴィマナ ¥ 66,000
スノーブラザーズ ¥ 30,000
ゼロウィング ¥ 20,000

[UPL]
ムスタング ¥ 34,000
タスクフォースハリアー ¥ 40,000
バンダイク ¥ 40,000
ブラックハート ¥ 38,000
ハチャメチャファイター ¥ 63,000
宇宙戦艦ゴモラ ¥ 28,000

[CAPCOM]
㊕ワンダー3 ¥128,000
ストリートファイター2(中古) ¥200,000
キングオブドラゴン ¥158,000
戦場の狼2 ¥120,000
USネイビー ¥120,000
ストライダー飛龍(新品) ¥168,000
マジックソード ¥110,000
大魔界村 ¥100,000
1941 ¥100,000
㊕ファイナルファイト ¥ 90,000
虎への道 ¥ 20,000
F1ドリーム ¥ 18,000
㊕1943 ¥ 15,000

[IREM]
クロスブレイズ ¥ 73,000
ドラゴンブリード ¥ 43,000
最後の忍道 ¥ 27,000
剣豪 ¥ 44,000
エアーデュエル ¥ 38,000
大工の源さん ¥ 49,000
㊕R・TYPE2 ¥ 30,000
ギャロップ ¥ 40,000
㊕イメージファイト ¥ 30,000
㊕Xマルチプライ ¥ 30,000

[テクノスジャパン]
くにお君 ¥ 10,000
WWFスーパースターズ ¥ 56,000
コンバットライブス ¥ 38,000
ダブルドラゴン1 ¥ 18,000
ダブルドラゴン2 ¥ 35,000
ダブルドラゴン3 ¥ 39,000

[ビデオシステム]
ターボフォース ¥ 63,000
スーパーバレーボール91 ¥ 77,000
とうしんブレイザーズ ¥ 69,000
ウェルトリス ¥ 25,000
スパイナルブレイカーズ ¥ 23,000
㊕パイプドリーム ¥ 25,000

[その他]
EDF ¥ 40,000
ギャルズパニック ¥ 56,000
エアバスター ¥ 34,000
ウルトラマン ¥ 45,000
㊕ブロックアウト ¥ 9,000
㊕バルーンブラザーズ ¥ 3,000
SDガンダム ¥ 98,000
㊕ウィッツ ¥ 3,000

その他各種あり。

消費税は別にかかります ※商品・代金 引き替えシステム(PM3:00までにお電話いただければ翌日にお届けします)

究極のコントロールボックス 遂に登場!! "VEGA-9000DX"

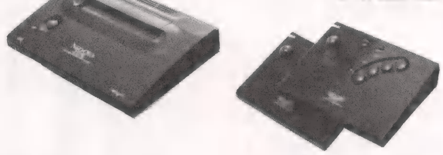


○ストリートファイターIIに対応。
(カプコンオリジナルストII専用パネル使用)
○S端子TVに対応。
○ステレオ基板内蔵。
○連射ON/OFF SW12コ付き。
○連射スピードが目で判るLED付。
○電源セルフチェック機能付き。
○より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
○その他SVG-8の機能も内蔵。

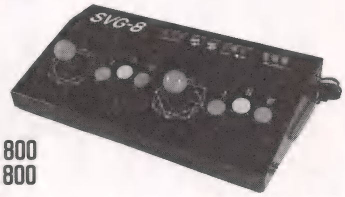
¥53,000

NEO・GEO

¥40,000



SGV-8

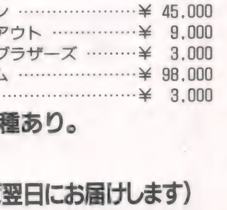


標 準 ¥34,800
RGB ¥29,800

ゲーム基板
販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00〜19:00 TEL 06-649-7177
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



⇨ソフトランドレーシングチーム情報:本年度第1戦2月2日T&Iサーキット 2位入賞

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

注目!

ゲーマーのゲーマーによる
ゲーマーのためのパソコンネット

TM-NET(仮) 設立計画進行中!

＊ゲーム情報交換室
＊PCB売ります買いますボード
＊タイムリー在庫帳 ‥‥etc.

この春、開設予定 乞う御期待!!

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です（このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。
これから始めるかた、お電話お待ちしています。



☆OLDゲームからNEWゲームまで基板在庫3000枚以上。
☆基板はすべて品質万全。２度のチェックで故障はほとんどなし。
☆価格もどこの店よりも安い低価格。基板の買い取りもいたします。
☆新製品も（コナミ・ナムコ・ジャレコ・セガ・カプコン その他）との取り引きがありますので発売日に即入手可。
☆これから基板を始めるかたでも懇切丁寧にアドバイスいたします。
☆基板の修理もサポート体制万全です。他店で買われた商品でも可。

TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

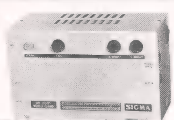
ストリートファイターⅡ(新品)…¥228,000	ドラゴンセイバー……¥93,000	サラマンダ(純生筐体付)…¥78,000	スケバン雀子竜子……¥40,000
ゼクセクス…………¥95,000	マーベルランド………¥93,000	R-タイプ …………¥18,000	アームドF…………¥18,000
グラディウス(電源付)……¥30,000	ピストル大名の冒険…¥38,000	ムーンウォーカー……¥40,000	奇々怪界………… ¥7,000
グラディウスⅡ………¥45,000	魔獣の王国…………¥78,000	レインボーアイランドエキストラ…¥20,000	サイドアームズ………¥10,000
グラディウスⅢ ………¥38,000	サンダークロス………¥38,000	ワンダー３…………¥98,000	スターフォース………¥13,000

KIC



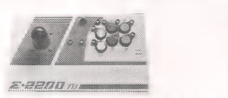
KIC'91 6ボタン対応は¥2,000高
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ＋Ⓑ両方 ¥38,000

シグマ



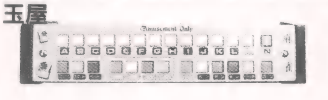
AV-2001(ステレオ) ¥25,000
AV-9(モノラル) ¥20,000
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



Σ2200 ターボ ¥12,000
メガドライブ用コード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

TAMAYA GAME CLUB会員募集中！

・入会のかた全員にテレカ、またはポスターなどプレゼント。
・絶対お得なクーポン券により標準価格からさらに割引いたします。
・価格リストや新製品などの会報も送付いたします。
・会員のみの高額基板プレゼントコーナーもあります。
・今後イベントなども企画しています。
・会員カードを全員に発行します。このカードはクーポン券がなくても¥3000の割引ができます（基板のみ)。
・資料販売リスト希望のかたは62円切手２枚同封の上玉屋GM係まで。

玉屋

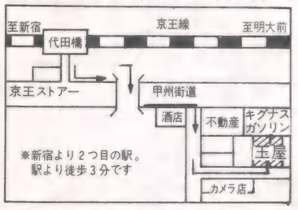


AXIS RGBオートセレクタ
RAS-HD(本体) ¥14,500
MSXアダプター ¥2,500
(新型は、ヘッドフォン端子付)

求人募集

職種：サービスエンジニア
年齢：20歳以上
詳しいことはお電話でお問い合わせください。

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分



営業時間 AM10:00～PM7:00(平日)
AM10:00～PM5:00(日,祝)
定休日毎月第2、3日曜日

RGBオートセレクタ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。

振込先 松沢信用金庫代田橋支店 (普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

第4回 発表

ゲーム懸賞論文

僕たちの遊び場があぶない!?

第2席

開発ネーム「芸泉」

戸崎茂雄 神奈川県(22歳)

ゲーセンのすごいところ

よく行くゲームセンター(以下略GC)が都市部のせいかあれから一年、GCの様子がさらに変わってきた。店のクレーンゲームでは夜にもなると、勤め帰りのサラリーマンやOLが人形釣りに興じ、ときには入り口を塞ぐほどになる。入るとゲームの音よりもけたたましいBGMの中、通信レースゲームには時折順番待ちがいる。とっつきやすいクイズゲームではアベックや団体客がキャーキャー言いながらプレイし、奥にあるメダルゲームでは老いも若きも仮想の億万長者を目指している。

今ゲーム業界、特に大手は近ごろのテーマパークの林立にも代表される余暇産業の隆盛に刺激されてか、単なるゲーム業界から総合アミューズメント業への転換を図るべく、新顧客層や新市場の開拓に躍起である。今までと違った新しい遊技装置の開発、郊外での異業種との複合展開、大型SCでの新展開、都市部既存店のリニューアル化などその活動は多岐にわたる。業界は今を一大ビジネスチャンスと認識し、かつここで一気に過去の暗いイメージを払拭しようともくろんでいるようである。そしてそれらのビジネスターゲットはすべてヤングアダルト層やアダルト層、そしてファミリー層といった今まであまり来なかった層へと向けられているのが現状である。

そんな中、元来のファンからは、段々業界が自分たちに対して冷たくなってきているのでは、という声を聞く。店舗改装時にビデオゲームの設置数を極端に減少させ必然的にマニア排除の傾向に走る店が出てきたり、中高生以下の入場を終日禁止する店が現れ始めているとの話が聞かれる。また主要メーカーから最近、やり込めるゲームが出ていないこともこの不安に拍車をかけているようである。

さて今回はさっそく本題に入る。まず、ファンの方々には申し訳ないが今回の展開は一応、経営的に正しい措置と言える。なぜならもし以前のまま進んで行けば市場は良くて飽和、最悪だと自滅が予測されるからである。その第一の要因は出生率の低下。この辺で多少強引でも大幅な顧客層転換をしないと、業界の生き残りは危うい。第二に収益性自体の違い。モデルケースとして一回当たり三千円使い月三回来るアベックと、一回当たり三百円使い月十回来るファンとを比較した場合、アベック十組と同じ金額を得るのに、ファンは三十人必要という結果になる。特に多数の大型機を使う現状において、この回転率の差は以前より深刻に経営悪化に反映してしまう。

その他にも近頃の、青少年向け誤楽メディアへの締め付け傾向（これが載る頃コミケは？）への対応なども絡んでいることも確かで、これらが今回の戦略に走らせる負の要因であり、特に最初の二つは私にも反論のしようがない。今回の戦略は新客層へのマーケット分配という意味では必要だったのでは、というのが私の第一の意見である。マニア性がなくなっていくと言われるが、逆に今までが余りにもマニア偏重市場で、今回これでやっと正常化に近づいていったのではないだろうか。それにあのストリートファイターIIの一大ブームの影響からか、路線変更した店の中にも（多分店員の努力で）ゲーム大会などのファンサービスを行う所もあり、また数からすればまだ中高生やマニアを排除しない店のほうがずっと多い。ファンの方々は、ある程度は我慢することも必要ではないだろうか。

と、ここまではファンに厳しいことを書いてきた。では業界はこの路線を推し進め、お洒落な誤楽の道を突き進むべきだろうか。

確かにゲームというメディアがすでに社会生活の一部に入り込んでいる現状において、マニア客以外相手にしないのは不自然である。だからある程度反発は覚悟の上で今回、転換策を行ったことは及第点程度には値するだろう。だが一つ気になることがある。私にはそうして出来た新店に、前ほど楽しさを感じられないことがままあるのである。

1年に何百回もGCに行く人がいる。一般にその理由は、気軽に楽しめる所にあると見られており、また業界の方も気軽なアミューズメントを主軸に今の展開を行っている。しかし、それだけで本当に何百回も行くものだろうか。例えば今回の戦略の手本的存在である都市型テーマパークに、毎日通う客がいるかというとまず絶対にいない。確かに金額的な問題もあるが、誤楽性ではGCの上を行く「はず」のそれらテーマパークになぜ、通うほどの客ができないのか。それは、それらとGCとでは根本的な娯楽観の相違があるからであり、何百回も行く客がいることとは実は、GCに固有の娯楽性がそれほどまでに必要とされる、一つの顕著な現れではないかと私は見ている。

ではその相違とは何か。簡単に言えば客が「楽しまされ」るか「楽しむ」かの違い（以前他の論者も触れた）であり、前者がテーマパーク類、後者が「今までの」GCである。そして新規顧客開拓力では前者に分があり、かくて業界は今回の転換を行うわけである。だが、考えるにこれは一種牙を抜く行為ともなる。楽しまされることと楽しむこと、深層レベルの意識解放の度合いでは、今度は後者のほうが勝ると私は判断する。そしてGCという場は、様々な場で思想や感情や行動の抑制がかけられる現代社会に密接した所にあって「楽しむ」、つまり自らの意志の上でそうした種々のしがらみを高次レベルで解き放ち、精神的に自由な活動を誘発させる力を持つ、実は他に類を見ない場だと考える。むろんその解放力の高さがゆえに時として、種々の問題をひき起こす場ともなったが、日頃から人間生活における「抑制」と「解放」は対等でなければならないと考える私としてはGCは、近年の社会的抑制の増大化と張り合える解放を提供できるからこそ、何百回も行くファンができるほどの存在価値があると認識している。

公開型のシンクタンクをつくろう

だが転換策にそった新店は、その能力が弱い。理由はもうお分かりだろう。もちろんゲーム未経験の一般人にとっては適切な運営形態である。しかしファンにとっては楽しもうとしても、つまり楽しまされることによって得られる精神的解放感よりずっと高レベルでの解放を、自ら行おうと



しても、その運営形態がもとで阻害されてしまうのである。「そんな精神論を振りかざした所でＧＣ経営は慈善事業ではないし、所詮中高生やマニアなどの『楽しむ』客相手では儲からないのは事実ではないか？」と、言われるかもしれない。では今度はこれをマーケティングの立場から話してみよう。確かに比較論で言えば儲からないのは事実で、それは前半でも述べてきた。しかしだからと言って「楽しまされる」施設ばかりにしてしまうと、とんでもないことが起こる危険性がある。ではどんな危険性か。ここに極端な例だが、「実験室のバクテリア」という話がある。

１時間で１回分裂するバクテリアがいるとする。そしてこのバクテリアがちょうど１０００匹入る密閉性の容器を用意し、その容器に４匹入れたときをスタートにし、その後の繁殖を見ることにする。当然１時間経つと２匹になり、２時間後には４匹になっている。では10時間経ったらどうなっているだろうか。２の10乗だから１２１４匹、だがさっき容器の容量が１０００匹と言ったからそれ以上は増えず１０００匹で一定するというのが答え、と思うかもしれない。実は、バクテリアは全滅するのである。

つまり一般客へのマーケット固定化は、新顧客層の市場内成長過程に対し、あるレベル内に押し込めることとなり、客はそれ以上成長できずに業界を見限ってしまう危険性がある。もう少し詳しく書くと一般に、あるメディアの市場を形成していく場合、ある程度成長した段階で「大衆化・高級化・専門化」といった三つの要素に分化していくことが必要であると言われている。業界もこれにならってか、ことを行ったようであるが実際はこれだけでは不十分で、ただ分化するだけでなく各々のマーケットシェアを睨みながら、それぞれをバランス良く成長させていくことが重要で、でないと正にシムシティの如く顧客が消えていくことになる（やった人なら分かる）。

では業界は、そして我々は何をすべきなのか。今の三本柱の専門化の部分を補強する意味で、新しいシステムに基づいた専門的なＧＣを作ればいい、と思われるファンの方々もいるであろう。実の所、私もこれの着手当初はそういう結論にしようと思っていた（題名「開発ネーム『芸泉』はその名残）。だが書き進んでいくうちに、単にそれだけでは一地域のみの活動に終わってしまうこと、そしてこの問題の解決にはもっとトータルな立場で考えていく必要があることを痛感した。そこで私の結論、というより提案だが、業界各社及び異なるタイプのユーザーなどで構成された、アミューズメント社会を総合的に考える、そしてできれば、「公開型の」シンクタンクを作ってみてはどうだろうか？

突拍子もない考えであることは十分承知の上である。私自身言ってはみたものの、まだ具体的な形として見えない所が多い、だがもし本気で取り組むならこの問題、個々が勝手に小手先だけで処理したのでは一般客及びファンはおろか、業界自身も道を踏み外す危険が大きい。その意味で提案する次第である。

この競争社会において類似業種と競合し、それで自己を磨くのも一つの手ではある。だが、他には真似のできない特質を持っているのにそれを使いこなせないのでは、独自性なしと見られても異議を唱えることはできない。最後に一言。「住んでいる地域上、首都圏に限られ、またこれは私がここ数年見た限りでの話だが、ＧＣで稼働する各ゲームが持つ真の魅力の、九割以上を引き出せているＧＣはまだ一店もない。それどころか大部分の店はその実力の半分も出せていない」。

選評

今回は2席に入選された戸崎さんの論文を紹介します。彼は、脱ゲーセン化をとりあえずメーカーの戦略としては良しとしています。これは、確かに経営面という点では成功しているわけで、文句のつけようがありません。この点は、ほかの人よりは大人なのでわかることでしょう。しかし、「儲かる」テーマパーク（アミューズメントスペース）と「儲からない」ゲームセンター（今までの）は違うということを論じています。「楽しませる」か「楽しむ」という点は鋭いところを突いています。それを裏付けるのがバクテリアの話です。

結論としては、「公開型のシンクタンク※を作ろう」としています。実現は難しいところですが、できるなら素晴らしいことだと思います。

※シンクタンク…広範囲な専門分野の頭脳を結集して研究・開発や調査・分析をし、その知識や技術を商業ベースで提供する組織。（旺文社・国語辞典より引用）

株式会社ロータスプレス

LOTUS PRESS



満足できない君に

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM−1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をLAM−1は待っている。

LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE

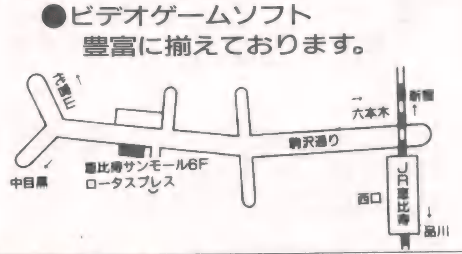


LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F
(株)ロータスプレス

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。



今月のおすすめ品【3月1日→3月31日】

Rタイプ II……………………22,000円
エイリアンストーム…………23,000円
ガンフロンティア……………65,000円

年中無休　翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。(商品代金と商品の引き換えシステム)＊一部地域をのぞきます

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第11回〉
私だってクリアできるもん！

古川もとあき

ふと、自分について、不安になることありますよね。

みなさん森本ゆきえです。私は年末年始を両親の故郷である徳島のほうですごしました。

しかし田舎では一日中ひまなので、なんと麻雀学習会となり、私も一緒に教えてもらった結果、今ではファミコンの麻雀ゲームを買って力いっぱいはまっております。



(ゲ)屋の熱気にビックリ!!

さてそのあと、1月4日に(ゲ)屋さんのサイン会にお呼びいただきまして東京に向かいました。あの日は寒い中、長い間並んでくださってありがとうございました。私もサイン会が終わったら(ゲ)屋さんでいろいろ買いたいものや、頼まれたものがあったんだけど、とてもたくさんの人でゆっくり見られなくて残念でした。でもプレゼントをいただいたり、遠くから来てくださったり、みなさんありがとうございました。いつもは、ライブ中のMCやインタビューなどで一方的だったので、この日はいろんな人とお話ができてとても楽しい一日でした。いつも来てくださる人たちや（某誌で去年のゲームミュージックフェスティバルの紹介文に〝矩形波名物〟と書かれていた、そうそう、君たちのことね）、それからファンの集いのカラオケ大会に出てくださった人、そして何より女性の方が来てくださったのが嬉しかったです。こんな風に、少しずつですが顔と名前が一致する人が増えてきました。でも、毎回ライブに来てくださっているのになじみのない人がまだまだいると思います。そこで私は、もっと活気あふれるファンの集いを思いつきました。

1、矩形波のメンバーと大セッション大会をする。

2、ピアノの弾ける人（女性に限る!?）が古川氏のギターにあわせて一緒に演奏する。

3、矩形波をバックに前でソロをとる（ボーカル、サックスなどなど）。

4、勝ちぬき大ゲーム合戦。

5、古川氏の独演コーナー（選ばれた女性の方がステージ上で隣に座り、シビれることができる）。

6、コナミワンマンバンドフェスティバル（X68000などで…）。

とまぁいろいろ並べましたが、これらの企画はすべてフィクションですので本気にならないようご了承ください。

ジンサクにぞっこん♡

ところで、ライブといえば去年の12月3日にジンサク（元カシオペア）のライブを見にいったのですが、演奏技術はもちろん、話術、ルックスもすべてにおいてかっこよかったです。それにカシオペアのときよりも自由にとび回っているような気がしてとても開放的でした。本当は勉強のつもりでいったのですが、心の底まで伝わってくるリズムに酔わされて、最後にはただの観客として「はぁ～、やっぱりかっこいいなぁ」と思っただけで帰ってきてしまいました。

私はだれ？ここはどこ？

さて、まったく話は変わりますが、コナミからのお知らせです（ときどき〝あれっ私って開発だっけ、宣伝だっけ？〟と考えたりする）。3月25日に、なななんと！「沙羅曼蛇アゲイン」というアルバムが出ます（うそー!!私も今知った…）。AC沙羅曼蛇、ライフフォース、MSX沙羅曼蛇、以上のオリジナルと、特別アレンジバージョン4曲入り！う～んすごい。びっくりしましたねぇみなさん。あ、それから2月21日に発売されたツインビーのパーセレと、去年発売された「コナミオールスターズ」などもよろしく。というところでまた開発職に戻る私（あぁ忙し…といいつつ麻雀ゲームをする）。するなー!!うそですうそです（本当は一緒じゃあ!!あ、でも2周目レミングスをしてたんです）。の26面で止まったからもうあきらめました。そうだ、あれもあきらめかけてるんだけどね。開発中のチェックのときからさんざん苦しめられていた例のアレ！そう、X68000のグラII。実は今もまだしつこくやってるんだけど…。でも、もーいや！何でこんなに憎たらしい顔!?してんのよ！カバードコアったら。いくら私が挑戦してもクリアできないじゃない！グラIIが発売されてからもう一カ月もたとうとしているのに、全然エンディングが見られないのよ！（もうちょっとなのに）。え！当然プラクティスモードでやってますけど…。ここまでがんばってきているだけでも表彰ものだと思うんですよ！えっ!!プラクティスは超カンタン!?アイテムもいっぱい出てくるって!?

ええっ!!プラクティスのエンディングって別物で、真のエンディングは見られない!?し、しらなかった…。どうりでAC版より簡単でドンドコ進めちゃうわけだ。ちょっと納得かな？なんてことをいってる間にも〝チュドーン〟とやられちゃいました。くやしいなー。こうなったら絶対みんなを見返すためにもクリアしてやるんだから…。とりあえず、開発中にやり込んだ東洋ショー太郎氏に攻略法を聞きにいかなくては!!

では、今はグラII攻略に燃えているのでひとまずこれでさようなら！

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

通販初心者用『通販申込マニュアル』の通販だが、とりあえず見切り発進してみるぞ。

「通販で本を買ってみたいけど、どうしたらいいのか分かんない」という君、封筒に62円切手を2枚入れて、〒101 東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係宛に送ってくれ。何か質問があったら、同封してくれてもいいぞ。ただし差出人（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

サークル側からの意見や希望も聞かせてほしいぞ。通販で困ったことなどがあったら、ぜひお便りください。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号〜△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。3月20日までに届いたものは6月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢、性別のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）必ず書いてね!!

同人誌紹介

値段は送料込みです。

出たよ!! TWINBEE BOOK



吉崎観音発行、B5判20頁コピー、表紙カラーコピー。

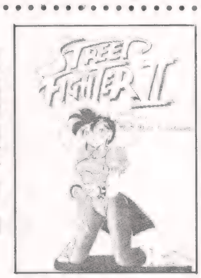
「女の子にも楽しく読んで貰えるよう努力したつもりです」

ギャグショートショートマンガがメイン。ちょい量が少ないが、はっきり言って、絵がとってもうまい。

500円の無記名小為替で。

（〒181 東京都三鷹市下連雀4-9-28 やよい荘207 吉崎観音）

おけやんのSFII対戦攻略本 ——熱き男たちの伝説——



住友隆彦発行、B5判18頁オフ。

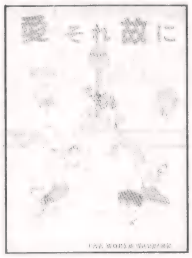
「ストII対戦におけるテクニックを完璧に収録しました」

対戦テクニック本。文章メインだが、まとまりがイマイチ。対戦の教科書にどうぞ。

1000円の無記名小為替+210円分の切手にて。

（〒362 埼玉県上尾市上334白小鳩3-505号 住友隆彦）

愛それ故に



地下迷宮討伐隊発行、A5判44頁オフ、表紙2色。

軽いストIIギャグ本。茶柱君、もうひと押しだけど、けっこ面白いぞ。目新しいし。

300円の無記名小為替+175円切手にて。

（〒177 東京都練馬区石神井台8-7-10 豊岡方 地下迷宮討伐隊）

絶対無敵 壱號

サークル森羅万象発行、B5判72頁オフ。

「ストIIオンリー本ですが、ギャグマンガのみの構成になってます」



見所のあるところもあるが、まだまだギャグが甘いゾ。

500円の無記名小為替+250円切手+宛名カードで。

（〒168 東京都杉並区高井戸西2-9-7 きくや荘8号 加賀崎英樹）

POISON EATER



木本博之発行、B5判40頁オフ。

「初めての挑戦です。自分は知名度も低いし、ゲームに詳しくもないですが、できる限りはやったつもりです」

モモの舞台裏漫画と、PII・PIII四コマなど。次のステップは努力を見せないこと。

400円の無記名小為替+62円切手+宛名カードにて。

（〒063 北海道札幌市西区二十四軒4条5-8-18 木本博之）

SUPER CHINA



サークルまっちぽっくす発行、B5判72頁オフ。

「しーあーるCの個人誌で、春麗ONLY本です。春麗が好きな方、読むしかー!」

春麗のアクションポーズイラスト集+ショートマンガ。

600円の無記名小為替+250円切手+宛名カードで。

（〒468 名古屋市天白区中平2-2004 小島悟）

カーニバルの始まりに……



スタジオきゃうん発行、A5判164頁オフ、表紙カラー。

「PII・PIII本第3弾、完結編ですっ!!執筆16名、読み応え十分!?もちろんエ○中心で今度はショウ子メインです」

頁数が増えた分、今回は内容はソフトだね。でも18禁。

900円の無記名小為替+宛名シールにて。

（〒136 東京都江東区大島3-11-15-701 村上雅貴）

RISK PILOT



DRAGON=BLESS発行、A5判100頁オフ、表紙カラー。

「TRPGの本です。ゲーマーの皆様必読(?)。先着順でおまけが付くよん♪」

テーブルトークRPG・ソード・ワールドのマンガリプレイ。完結してるよ。

800円の無記名小為替+62円切手+宛名カードにて。

（〒475 愛知県半田市長根町1-48-6 荒川秀樹）

ハダルの章 Ancient Ys Vanished



YOURY個人誌、A5判180頁オフ。

「愛と根性で出来た本です。続きものなのでヨロシク。Ys知らなくても読めます」

たっぷり171頁マンガの1冊。ちょっと緊張感に欠けるけど、読み応えはある。

千百円の無記名小為替で。

（〒567 大阪府茨木市星見町14-9 伏見友里）

WE LOVE MM FINAL



C・C・C発行、B5判64頁オフ、表紙5色。

「モンスターメーカーの本です。気が向かれましたらどうぞよろしく!」

モンスターメーカーキャラでのショートマンガと、ゲスト15人のイラストなど。

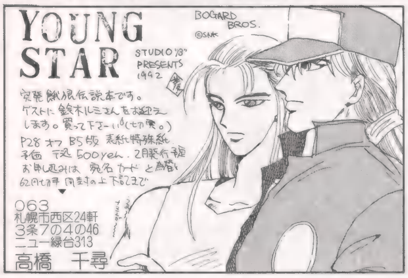
600円の無記名小為替+210円切手+宛名カードで。

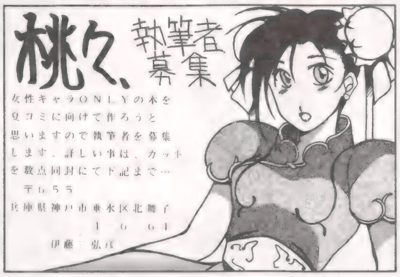
（〒175 東京都板橋区高島平1-82-1-604 島野ゆき子）



伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。





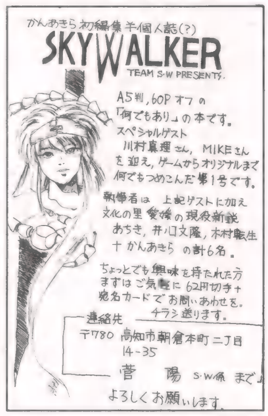


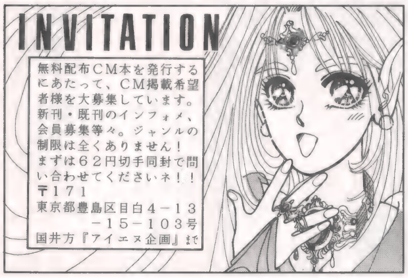


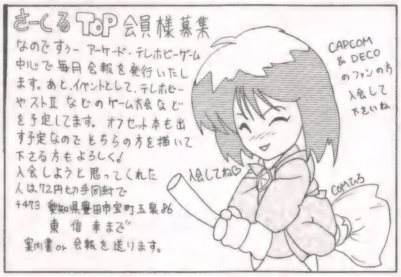








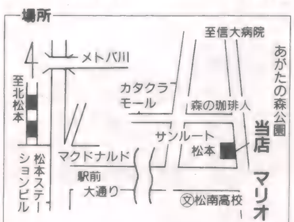


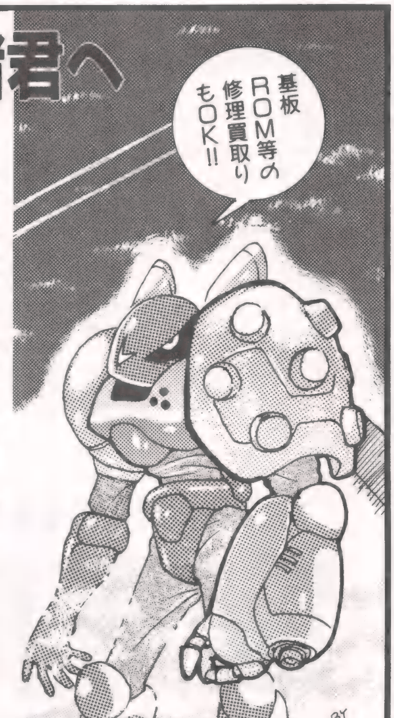


ソフトショップ★マリオからマニアの諸君へ

★SEGA	
ロボレス2001	¥10,000
エースアタッカー	¥18,000
フラッシュポイント	¥18,000
シンドバッドミステリー	¥15,000
ペンゴ	¥18,000
ソニックブーム	¥28,000
エイリアンストーム	¥38,000
ブロックシード	¥38,000
宿題をわすれました!	¥28,000
コラムスII	¥10,000
★NAMCO	
デンジャラスシード	¥32,000
ゼビウス	¥13,000
ギャプラス	¥18,000
Newラリー X	¥18,000
ラリー X	¥18,000
ワールドスタジアム'89	¥28,000
ワールドコート	¥28,000
★KONAMI	
サンダークロス	¥42,000
サラマンダ	¥23,000
ライフフォース	¥25,000
フラッグ・アタック	¥18,000
ガルガ	¥18,000
コントラ	¥16,000
ザ・シンプソンズ	¥48,000
マンハッタン24分署	¥12,000
出たな!!ツインビー	¥52,000
スーパーバスケット	¥7,000
グラディウスI(電源付)	¥30,000
★CAPCOM	
カプコンボウリング	¥5,000
戦場の狼	¥15,000
虎への道	¥12,000
無頼拳	¥12,000
ラッシュ&クラッシュ	¥12,000
戦場の狼II	¥78,000
1941	¥78,000
1943	¥12,000
魔界村	¥16,000
★IREM	
妖獣伝	¥5,000
ジッピーレース	¥5,000
スパルタンX	¥8,000
エアデュエル	¥35,000
イメージファイト	¥29,000
メジャータイトル	¥28,000
大工の源さん	¥28,000
怪傑ヤンチャ丸	¥12,000
★TAITO	
レゾン	¥45,000
ラスタンサーガ	¥25,000
火激	¥9,000
レイメイズ	¥18,000
タイガーヘリ	¥9,000
ザインドスリーナ	¥12,000
アルカノイド	¥5,000
影の伝説	¥12,000
ダイナマイトリーグ	¥10,000
リターンオブインベーダー	¥15,000
バブルボブル	¥25,000
★DATA EAST	
サイドポケット	¥5,000
ザ・ビッグプロレスリング	¥5,000
空手道	¥8,000
スタジアムヒーロー	¥8,000
ジェネシス	¥8,000
★ジャレコ	
エクセライザー	¥18,000
マーカム	¥8,000
シティコネクション	¥15,000
★SNK	
名人戦	¥15,000
脱獄	¥12,000
怒号層圏	¥10,000
ASO	¥16,000
★テクノス	
ダブルドラゴン3	¥20,000
ダブルドラゴン2	¥15,000
ダブルドラゴン1	¥10,000
熱血高校ドッジボール部	¥8,000
バトルレーンVol.5	¥5,000
★etc.	
カイロスの館	¥5,000
アクロバットミッション	¥48,000
妖魔忍法帖	¥7,000
ワールドカップ'90	¥24,000
ラビオレプス	¥12,000
キングオブボクサー	¥12,000
エアウルフ	¥8,000
ファイヤートラップ	¥8,000
EXサッカー	¥5,000
テラクレスタ	¥7,000
ウィッツ	¥5,000
クラッシュローラー	¥12,000
クレイジーコング	¥10,000
ポンピングワールド	¥12,000
上海I	¥6,000
★麻雀	
麻雀夏物語	¥16,000
麻雀遊技	¥18,000
麻雀刺客(P付)	¥15,000
SR麻雀P-III	¥24,800
SR麻雀P-II	¥10,000







〒390 長野県松本市あがた1-2-16
ソフトショップ★マリオ
TEL 0263(36)5536 (FAX同じ)
営業時間AM11:00~PM8:00

肉体派バトルはいかに繰り広げられたのか…

サンダーブラスター 壮絶!!

SPECIAL ゲーム大会!!

噂が噂を呼ぶ、熱すぎる縦シュー、サンダーブラスター。全国各地からの個人申請&ゲ屋スペシャルマッチ（2月9日・11日）の結果をご覧ください！

ゲ屋での大会は、シューターたちで超満員　分きざみで室温が上昇していくという熱い戦いであった。



アイレム広報の高津氏も挑戦。しかし、顔には苦悶の表情が



今回は連なしのみなので、コスリはあたりまえ！



モニターを見る目もギラギラしていて怖いのだ。

入賞者には、アイレム・チャンピオンポロシャツ、Tシャツ、スーパーR-TYPEテレカ、秘蔵R-TYPEブックなど、たんまりと贈られた。次も究極の大会をやるから、期待していてくれよ！

成績優秀者発表

優勝　9,999,990点 DGRSネッシー君（青森）ハイテクセガ新町

2位　7,132,150点 CYR-さとー君（町田市）プレイタウン YOU&YOU

3位　4,943,600点 豊崎剛君（足立区）ゲ屋

●講評　●まさか、と思われていたカンストが実現されてしまった。人間、やれば何だって可能である！ということが身をもって証明されたわけだ。おめでとうございます。

ゲ屋

ジャーンプ!!共に働こう

新声社 ゲ屋店長候補求む



当社ではゲ屋のさらなる充実と発展をめざして、意欲的な若い力を求めます。

■資格　25歳まで。やる気満マンのヒト歓迎。
■給与　当社規定
■勤務地　東京または大阪（関西関係歓迎）
■応募　3月25日までに履歴書（写真貼付）を郵送してください。面接日をお知らせします。応募書類は返却いたしません。
■応募先　㈱新声社　業務部（担当・萩原）
〒101　東京都千代田区内神田
1-15-15柴田ビル
☎(03)3293-9326

これでキミもAM業界人だ!

ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌——"コインジャーナル"。今、我々の前に遂にその正体を現わした。



⊙基板・筐体が欲しいキミは
（「中古機情報」でお買得機をみつけよう）

⊙新製品やインカム情報が知りたいキミは
（「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう。）

☆欲しい人は、1冊1240円税込
現金書留で出してね!



住所が変わりました!

株式会社 コインジャーナル
〒530 大阪市北区東天満2丁目4番2号マークビル　TEL 06(354)9891(代)・FAX 06(354)9898

4月号プレゼント

締め切り➡3月30日(消印有効)
ハガキ➡26ページにあります
当選者発表➡6月号

「なんですか、あの～、当たったときうれしいものってのは、やっぱり意表をつくもの、って感じですかねえ」
「そういう話も聞いたことはあるね」

1 セガ・エンタープライゼス提供ゲームソフト(各1名)



●太平記・忍者武雷伝説(メガドラ)などという歴史の息吹を感じさせるやつと、アーリエル(ゲームギア)という乙女チックシミュレーションだぞ!

2 アイレム提供サンダーブラスターポスター(5名)



●今をときめくアニマルシューティングのポスターだ！部屋にはって敬礼するのが通。

3 SNK提供メモリーカード(10名)



●君にはセーブする力もないのか。なんと情けない奴だ!

4 ゲームシティOZ提供クラックス基板(1名)



●そろそろ残り少なくなってきたが、狙うなら今だ!

5 ゲーメストアイランドオリジナルテレカ(5名)



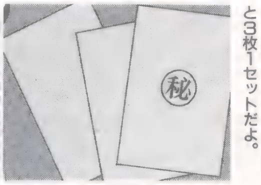
●時代の流れを超越した本物の味がここにある。

6 編集S氏提供ゲーメストクレイジーセット(1名)



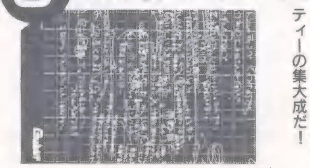
●ここには人間の業の深さが凝縮されている。掛け値なしに圧巻だ!

7 毎度おなじみ㊙生写真(10名)



●3月号で2枚になってたのはマチガイーちゃんと3枚1セットだよ。

8 栗原桃郎直筆感想文シリーズVOL.1「僕とアイランド」(5名)



●5名それぞれ内容がまったく違う!これはKL一のアイデンティティーの集大成だ!

当選おめでとう 2月号プレゼント当選者発表

①コナミ提供下敷き&パンフ
(北海道) 田畑千里さん
(青森県) 本部賢一君
(青森県) 戸田雄二君
(新潟県) 土田喜輝君
(宮城県) 玉田 聡君
(長野県) 本藤拓也君
(群馬県) 山崎正宏君
(千葉県) 今里淳子さん
(神奈川県) 平糖知幸君
(神奈川県) 垣貫卓士君

②キング提供サウンドカタログ
(新潟県) 水落勇樹君
(石川県) 寺 正史君
(埼玉県) 大木 威君
(京都府) 瀬和居康生君
(高知県) 鍋島圭史郎君

③テータイースト提供キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズバッジ
(福島県) 石黒銀次郎君
(愛知県) 鬼頭和明君
(北海道) 本間 厳君

④ゲームシティOZ提供クラックス基板
(秋田県) 深味達人君
(大阪府) 萬瀬順一君

⑤アイレム提供ポスター
(東京都) 高江洲咲子さん
(東京都) 萱野秀昭君
(愛知県) 出口賢次君
(愛知県) 鈴木 智君
(岐阜県) 古賀正敏君
(大阪府) 上神幹雄君
(富山県) 伊藤秀則君
(群馬県) 松森弘樹君
(神奈川県) 東出賢次君
(大分県) 佐藤紳一郎君

⑥SNK提供NEO・GEOメモリーカード
(宮城県) 後藤雅彦君
(千葉県) 掛橋敦寛君
(神奈川県) 小野田寛君
(神奈川県) 神崎壁男君
(東京都) 五十嵐恵子さん
(東京都) 軽部貴光君
(福岡県) 北出淑美さん
(茨城県) 駒木根和徳君
(広島県) 山本 潔君
(大阪府) 井戸木慎治君

⑦カプコンU.S.A.提供ストリートファイターⅡTシャツ
(滋賀県) 三上大道君
(愛媛県) 山本太陽君
(神奈川県) 倭文数騎君
(兵庫県) 冷水直人君
(愛知県) 亀井亜希さん
(大阪府) 貴柳寿寿桜君

⑧㊙生写真
(東京都) 藤本加奈子さん
(東京都) 香焼 章君
(東京都) 武田久司君
(東京都) 田中あゆみさん
(東京都) 藤井尉織君
(北海道) 金野祐也君
(大阪府) 永矢 鶯君
(神奈川県) 佐藤 玄君
(愛知県) 柘植 司君
(群馬県) 鶴巻 太君

アフターサービス、詳しい説明も一切致しません。
ただ安いだけです。これが当社の方針です。

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日**

とにかくTELだ 「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM9時～PM12時 PM1時～PM6時

（在庫2,000枚）

¥5,000の基板とROM

31種類50枚在庫

- エキサイティングアワー
- スーパークラウンズゴルフ
- ザ・ハスラー
- ウェルトリス

¥7,000の基板とROM

15種類33枚在庫

- 覇沙夢
- クォース
- パラメデス
- トリオ・ザ・パンチ

¥10,000の基板とROM

9種類30枚在庫

- F1ドリーム
- ヘルファイヤー
- コラムス2
- xxミッション

あなたのお電話お待ちしてます

18インチ筐体中古パ付
¥30,000（送料込み）

¥31,000以上の基板とROM

ブロックブロック
ギャロップ
サンダークロス2
WWFスーパースターズ
SDガンダム
ファイナルファイト
ルナーク
サンダードラゴン
天地を喰らう
雷電
サンダーゾーン
ボンバーマン
ネオジオPCB
ゼクセクス
空牙
ガンフロンティア
ゆうゆのクイズでGO!GO!
LD麻雀
スーパー㊎版
スーパーマン
ストリートファイターII
ワルキューレの伝説
スパイダーマン
D.D.クルー
ドリフトアウト
WWFレッスルフェスト
でたな!!ツインビー

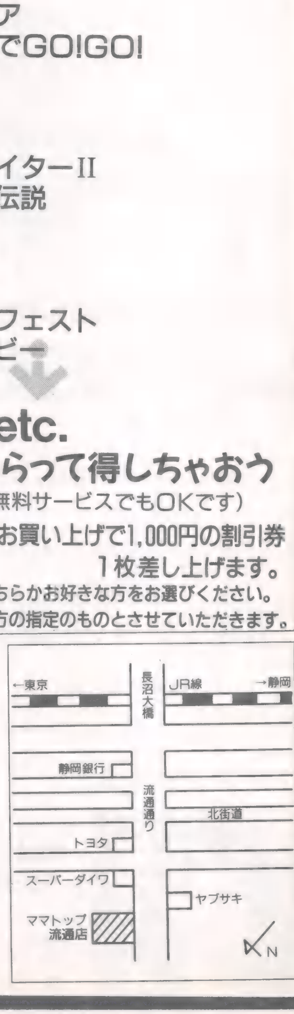
etc.


―静岡流通通り店―

割引券をもらって得しちゃおう
（※基板1枚無料サービスでもOKです）
基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

〒420 静岡市東千代田1-7-8（有）ママトップ内
TEL.054-263-2406（代）
FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送ってください。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈲ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈲ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引き換えの代引きシステムをご利用ください。

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

いらっしゃいませ♡

中古基板1000円より、
在庫3000枚！

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよ
COMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付



JR山手線
駒込駅前………徒歩1分!!

毎日がバーゲンセール!

◆全国をかけずり回ったおかげで、いろんなお酒を飲みました(!?)ではなくて、在庫も増えましたが、ストックされる前に、次から次へと売れてしまうので、困ったスタッフが考えました。予約制度で店頭の予約帳に記入しておくと、入荷し次第、必ず予約順に商品が手に入るよ！(中古なので入荷する保証はありませんが…)書いたら、必ずスタッフがフォローするので安心です。

◆大バーゲンセールで売り過ぎた社長が、高い値段をつけられずに困っています（価格感覚マヒ病だ!?)。でも、みんなの喜んでくれる顔が見たさに、この病気は当分治りそうにありません。みんな、今のうちだぜ!!

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクな スペシャルバージョン出現

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"
● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥34,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥29,000
● VRタイプ(上記両方対応＋RF付)………………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



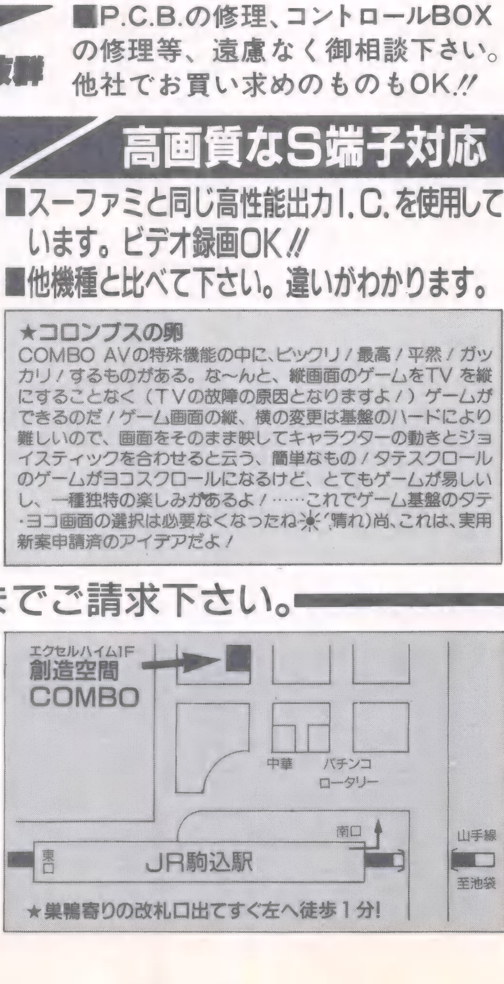
高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な～んと、縦画面のゲームをTV を縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀(晴れ)尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

熱いハートをバックアップする
創造空間COMBO
MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F
☎03-5395-1916
営業時間PM1:00～PM7:00　毎週水曜定休(日・祭日は営業致します。)



ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	554,430	やら	ALL (連)なし
2	ハチャメチャファイター	12,094,090	やら 渡辺君許すまじ	6面
3	ストリートファイターII (ダルシム)	1,490,800	MAO(わ)	ALL 爪×4 ALL PB
4	ザ・キングオブドラゴンズ	2,373,500	あぶそ(ベ)	ALL クレリック
5	ザ・キングオブドラゴンズ	2,304,800	あぶそ(ベ)	ALL ファイター
6	1943	3,117,760	あぶそ(ベ)	ALL
7				
8	ストリートファイターII 対戦大会結果(1月2日)	優勝	CRUSHER-MEW (み) (春麗)	トーナメント 32人
9				
10	ストリートファイターII 第七回対戦大会	H4 3月14、15日	参加者求む!!	

ゲームランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,486,000	ドリームのスパるだけ夫	1コインオール P×21
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,473,600	ドリームのスパイ	1コインオール P×ALL
3	ストリートファイターII (E・本田)	1,410,600	どすこい!	1コインオール P×ALL
4	WWFレッスルフェスト 1人用タッグマッチ	アルティメットウォーリアー ハルクホーガン	なんでもいいや!	1コインオール
5	餓狼伝説 (テリー)	443,500	WIN	1コインオール P×13
6	餓狼伝説 (アンディー)	455,100	NPC	1コインオール P×14
7	餓狼伝説 (ジョー)	560,100	おにぎりくう夫	1コインオール P×13
8	サンダーブラスター	2,961,260	AZ	1コイン6面 連射付き
9	ザ・キングオブドラゴンズ	5,652,700	ドリームの心配担当	1コインオール
10	キャプテンコマンドー	187,300	ストII 対戦求む MR.光弘	

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=2

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード部門)	2,670,500	角谷	1コインALL 武器レベル5
2	出たな!!ツインビー (1P)	2,648,650	CMIさんの弟子 ギャラ池	2-4
3	ダークシール (吟遊詩人)	923,050	伊藤のサト・C君は顔面がX♡	1コインALL Bard使用
4	スパイダーマン (1P)	325,020	「S」GALAXY-いけだ!!	1コイン 4面
5	第3回ファンタジア ストII大会	個人戦 優勝	角谷健司 (中学3年生)	多数の皆様 協力ありがとう
6	キャプテンコマンドー (ジェネティー部門)	202,210	ジェネ夫	9面ボス
7	キャプテンコマンドー (翔部門)	184,730	ダークナイト	9面ボス
8	餓狼伝説 (ジョー・東部門)	636,100	やすい人	1コインALL P×11
9	スラッシュラリー (パリダカMODE)	3'01"51	マサオマスター(武)	パリダカALL トラック使用
10	メタルブラック (1P)	500,600	謹賀新年 NORI(あ)KEY'S	1コイン ALL

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (アンディー)(ジョー)	480,300 515,700	ZAŌ-HIR MTJ-!!!	1コインALL 1コインALL
2	餓狼伝説 (テリー)	512,700	ZAŌ-HIR	1コインALL
3	キャプテンアメリカ	929,802	ぺちょら漬け	1コインALL アイアンマン使用
4	キャプテンコマンドー (キャプテン)(ジェネティー)	183,000 208,630	うに SET	9面ボス 1コインALL
5	ストリートファイターII (ケン)(ザンギエフ)	1,458,400 1,361,500	KZY NOP-CPS(み)	1コインALL 1コインALL
6	ハチャメチャファイター	11,621,740	とりあえずBOMB	6面
7	メタルホーク	12,904	NOP-MIDⓀⒸ	1コイン残5エクステンドイージー
8	メタルブラック	493,900	SPR-BOMB	1コインALL 残0
9	タンブルポップ	1,506,700	ZAŌ-HIR	1コインALL 1UP×8
10	WWFレッスルフェスト (スローター)(ウォリアー)	1コインALL 1コインALL	横山師匠に捧ぐ うに横山師匠	10人抜き 10人抜き

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	2,181,500	ドン・ボルカンコミック発売記念スコアOZA	エルフ使用ALL L-3残=2
2	ゼクセクス	1,062,000	秋田の燃太郎君また行くよー IHI(く)	2-12
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,342,700	HASSE	ALLクリア P=21
4	キャプテンコマンドー	192,870	OZA (く)	ジェネティー使用
5	キャプテンコマンドー	182,930	H. S.	フーバー使用
6	ゼクセクス	1,485,700	小林 清 弱すぎる (会)(自)	2-2 新庄吉
7	ストリートファイターII	1,422,300	情けないハイキック勝ち O. A	ガイル使用 新庄店
8	ストリートファイターII	1,326,000	爆炎の征服者 D. S	ダルシム使用 新庄店
9				
10				

めざせハイスコア!!

リアルタイムで申し訳ないのですが、会場で私を見かけた方は一声かけて下さい。適当にうろついていますんで…。今日はAOUショー…。(AE86で出陣・担当)

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	78,870	ブタホタテドリ	ジェネティー ノーマル
2	キャプテンコマンドー	54,180	しんちゃん	キャプテン ノーマル
3	キャプテンコマンドー	47,950	???	翔 ノーマル
4	キャプテンコマンドー	97,240	究極超人ブタゴリラ (ウッシッシ)	フーバー ノーマル
5	シュトラール	222,360	KAN	ノーマル 3面
6	サンダーブラスター	4,659,790	???	ノーマル 7面
7	ゼクセクス	2,462,600	FLG#-1 "BIN"	ノーマル 2-6
8	ストリートファイターII	1,440,400	SGTα-RYU	ノーマル ALL リュウ
9	ストリートファイターII	1,411,900	しんのすけ (ポスト K●N)	ノーマル ALL 春麗
10	ストリートファイターII	1,384,200	しんのすけ (ポスト K●N)	ノーマル ALL ザンギエフ

ハイテクセガ青森&新町 ☆=10

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	171,490	いい夢(笑)	コマンドー 最終面ボス
2	キャプテンコマンドー	152,940	スーパーローニンズⒸ	ジェネティー 8面ボス
3	サンダーブラスター	9,234,560	DGRSネッシー君(真) ランパート復活希望!	ALL (連)なし
4	ハチャメチャファイター	29,751,300	OAG-めしや(妖)来店ありがとう上杉より	2周目4面 (連)なし
5	クイズ廊下に立ってなさい	44,200	星流学園ウラ番 折鶴の結花Ⓣ	2面
6	キャプテンアメリカ	907,501	黒井ミサ	Vision クリア
7	キャプテンアメリカ	904,800	悪霊の魂	Ironman クリア
8	キャプテンアメリカ	878,201	カワゾムネチカ	
9	F1エキゾストノート	0'50"78	DGRSネッシー君(真)会の主は上杉氏	AT 200P
10	F1エキゾストノート	0'49"21	DGRSネッシー君(真) レースの師匠はCP君	MT 200P

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	146,470	白イ服ハコロース ATS	ジェネティー 7面ボス
2	キャプテンコマンドー	147,220	赤い服モコロース 青森から来たヒマ人	キャプテン 8面ボス
3	キャプテンコマンドー	125,500	中国娘ハコロース PONだ!!	フーバー 7面
4	タンクフォース	916,200	プロレスラーハコロース INZ	最終面
5	サンダーブラスター	4,402,640	発電ザルハコロース PONだ!!	6面後半
6	ハチャメチャファイター	30,124,820	手伸ビインド人ハコロース T.U	2-4(連)なし
7	ストリートファイターII	1,298,400	スモーレスラーハコロース	ALL
8	ソルバルウ	160,320	以上洗脳軍人ハ対戦相手ヲ募集中 TACO	フラッグ×1
9	タンブルポップ	987,700	ガイルニハムカウモノハミナコロース	ALL パリスタート
10	餓狼伝説	375,100	でも一番強いのはキンコンカンか?	アンディ P×8

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (1P)	200,300	CCC小野寺くん	最後のボス 2P専用
2	餓狼伝説	579,000	ヤクルト君(沼)Ⓨ	ALL ジョー東
3	タンクフォース	370,400	ハゲ男 (彰)	19面
4	ブロックブロック	163,500	ヤクルト君(沼)Ⓨ	19面 ノーマルコース
5	セルフィーナ (1P)	2,017,500	RYUZI (MARS)	39面
6	セルフィーナ (2P)	3,993,600	RYUZI(MARS) TAG(MARS)	共に50面
7	F-1グランプリ	7'57"899	TAG(MARS)	Dコース 40pts ティレル中嶋
8	ゴルフィンググレイツ	-1	RYUZI (MARS)	ALL 3ボール 最大5ボール
9	スラッシュラリー	3'08"56	LEFT	パリダカ トラック
10	スラッシュラリー	3'10"43	TAG(MARS)	パリダカ バイク

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タンクフォース	937,200	HE.	1コイン R-36
2	ゴークス	433,220	Jr.M/M	1コイン R.5-3
3	ザ・キングオブドラゴンズ	4,191,500	SHADOW-K.T	1コインオール エルフ
4	サンセットライダーズ	698,940	KDO/2	1コイン 2-5 コルマーノP×2
5	餓狼伝説	526,400	JRA-L.A 花いちもんめに投稿しよう	1コインオール ジョー・東
6	ストリートファイターII	1,568,100	SHADOW-K.T	1コインオール ケン DK034
7	ストリートファイターII	1,375,400	ALEX-BIO	1コイン E・本田 サガットミス
8	ストリートファイターII	1,522,700	SHADOW-K.T	1コイン リュウ P×21
9	ストリートファイターII	1,336,500	SHADOW-K.T	1コインダルシム バルログミス
10	ストリートファイターII	1,491,000	SHADOW-K.T	1コイン 春麗 ダルシムミス

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)(連)(必)	200,270	CIA貧乏農場	9面ボス
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)(連)(必)	167,420	久保田リエ男	9面ボス
3	キャプテンコマンドー (翔)(連)(必)	178,690	久保田リエ男	9面
4	キャプテンコマンドー (フーバー)(連)(必)	182,850	久保田リエ男	9面ボス
5	サンダーブラスター (連)	8,515,440	HU-DOGE-SCI	ALL 残×3
6	ストリートファイターII (ケン)(連)	1,523,900	車がなおったQS-リキ	ALL 3万×2 落ち Ⓦ×31 (爪)1
7	ゼクセクス (連)	2,432,600	EXE-ゆうすけ(綾)	2-6 1UP×1
8	キャプテンアメリカ&ジアベンジャーズ(アイアンマン)(連)	845,202	なぞの名人	ALL 1コイン
9	サンダードラゴン (連)	4,150,000	目指せ1周ATS	8面ボス
10	SDガンダム (連)	785,700	SG-高野君はリディアがすき-ELF	6面

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,665,200 1,482,700	なぞのY・F なぞのY・F	ガイル ALL ブランカ ALL
2	ストリートファイターII	1,446,200 1,414,500	黒髭溺泉 BY西山君 なぞのY・F	ケン ALL 春麗 ALL
3	ストリートファイターII	1,231,900	コーヒーはUCC	エドモンド ALL
4	餓狼伝説	488,100 473,800	なぞのY・F 猫溺泉 BY 西山君	テリー ALL アンディ ALL
5	餓狼伝説	451,300	コーヒーはUCC	ジョー ALL
6	SDガンダム	564,850	SG-高野君はリディアが好き-ELF	5面
7	ボンバーマン (1P)	641,700	SG-KEN²は1/5でコミケ-ELF	3-6
8	キャプテンアメリカ	821,102	SG-AHO	ビジョン ALL
9	タンクフォース ボンバーマン(バトル)	417,500 WIN4	ZEILPS、はクソゲー!! ますたあど	R-19 5:42
10	ラブフォーチュン 頭脳を活かす適性適職	92点	藤戸 文博 ♂ すきゃ でーす	アイレムの占い

(正)デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	1,925,600	PAT	2-6 ビホロ ALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ	1,969,600	@JUN KUN	エルフ 1COIN ALL
3	餓狼伝説	372,600	CHAD	ジョーヒガシ ALL ビホロ
4	餓狼伝説	306,500	ナリタケンゴ 小学5年	アンディー ALL ビホロ
5	キャプテンコマンドー	145,650	SABA	ジェネティー 8面 ボス(ビホロ)
6	ストリートファイターII	1,288,400	FIZ	ケン ALL(ビホロ)
7	ストリートファイターII	1,259,900	SABA	ダルシム ALL
8	ストリートファイターII	1,036,800	ナリタ ケンゴ 小学5年	春麗 ALL
9	ストリートファイターII	1,382,400	SABA	ブランカ ALL
10	エイトマン	244,800	CHAP	ALL

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-9892

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード	2,110,500	ココア大好き! 氷室万寿	1コイン ALL 連付
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)(ショウ)	204,380 206,230	DEUS-LI.	最終ボス 最終ボス
3	キャプテンコマンドー (ジェネティ)(フーバー)	237,830 234,880	ABESIM	最終ボス 1コイン ALL
4	ゼクセクス	2,648,600	DEUS-HRO-K. K (タ)(コ)(ス)(ケ)	1コイン 2-7 連付
5	餓狼伝説(テリーボガード) (アンディボガード)	484,500 539,700	ABESIM	1コイン ALL 1コイン ALL
6	餓狼伝説 (ジョー・東)	712,400	PIYO	1コイン ALL
7	F-1グランプリ (Aコース)	6′13″861	H.M	40pts
8	F-1グランプリ (Bコース)	7′28″630	SDI	32pts
9	F-1グランプリ (Cコース)	7′07″743	DSR-L・D・S	ロベルト・モレノ 1コイン40pts
10	F-1グランプリ (Dコース)	8′20″793	FIN	36pts

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (テリー)	534,100	ビリーが強い～ ELFREO	ALL P×15 D×2
2	餓狼伝説 (アンディー)	506,700	すぐ抜いてね♡ ジジイ落ち	ALL P×15 D×6
3	餓狼伝説 (ジョー)	733,000	ドローの友 マイケルマックス	ALL P×10 D×8
4	ストリートファイターII (春麗)	1,547,200	ESSAY-(ピ)流PAR(甘)	ALL P×22 W×29 爪×0
5	キャプテンコマンドー (キャプテン)	133,850	FNG	R-8
6	サンダーブラスター	3,482,620	ボタンがこすってるととぎれます	R-6 1P側
7	F-1グランプリ (Aコース)	6′38″494	むずむず2号	フェラーリ DP24
8	サンセットライダーズ	389,760	ロマンシングサガ 4日前に買った男	R-8
9	WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル)	ALL	おし～い	10人抜き スローター
10				

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	178,850	いのせ	最終面ボス
2	餓狼伝説 (ジョー)	509,100	ワタブくんみたかよう ばくだん男	1コインALL
3	メタルブラック	426,080	Amt.	6面
4	F-1グランプリ (Aコース)	6′13″861	社長!100円はつらい	
5	F-1グランプリ (Bコース)	7′29″809	広瀬剛,女とどこまで行った?	
6	F-1グランプリ (Dコース)	8′01″298	アイントンにしん	
7	F1エキゾーストノート (MT)	49″98	50円にしよう会会長 アイントンにしん	200POINT
8	ゼクセクス	2,283,200	あと1息 DEAR K・U by T・K	(2-7)
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,259,600	ATSUMU.	1コインALL
10	ノックダウン	166kg	ぱんちゃー斎藤	

八千代プレイランドカーニバル ☆=14

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー(必)付)	190,670	KSD-ごんべ(M)夫 TOK殺す!	1COIN 9面
2	キャプテンコマンドー (フーバー)	138,680	いつのまにかフーバー KSD-SAT	1COIN 8面
3	メタルブラック	578,770 579,810	実はセ○の社員 KSD-HSS	ALL ALL (連)付き
4	サンセットライダーズ	1,062,020	ボーナスステージに敗北 KSD-SAT	ALL (連)付き ボブ PB×3
5	チェイスH.Q	30,780,850	ランディのビデオは必ず録ります GNP!	ALL SB×4 コマンド使用
6	スティールガンナー	694,440	くそしゅー団なりお君 ちゅくボーン!!	ALL ガルシア 命中率89.2%
7	サンダードラゴン	4,385,200	8面まっしろ KSD-GACHAPIN	1COIN 9面 (連)付き
8	雷電	8,159,510	(柏)DIN-PAN	1コイン 3-3 イージー (連)付き
9	ストリートファイターII (リュウ)(ケン)	1,569,200 1,535,900	両方 KAZ.S	(P)21(D)32(爪)1 (P)21(D)36(爪)1
10	ストリートファイターII (ダルシム)	1,480,400	まだ伸ばす 激甘!! KSD-SAT	ALL(パ) D×19 爪×3

今市ゲームセンター ☆=5

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,629,500	STEAL-CYR-HAK	PB×22 D×48 爪×1
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,763,800	STEAL-BWH	PB×22 D×27
3	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	141,550	STEAL-MYS	ST・8 1コイン
4	キャプテンコマンドー (フーバー)	130,140	STEAL-MIE	ST. 7 1コイン
5	キャプテンコマンドー (翔)	126,160	STEAL-MIE	ST. 7 1コイン
6	キャプテンコマンドー (キャプテン)	124,430	STEAL-CYR-(星)	ST. 7 1コイン
7	餓狼伝説 (テリー・ボガード)	538,400	EXL-LIE-FER夫	ALL 1本落ち
8	餓狼伝説 (アンディ・ボガード)	508,900	STEAL-CYR-MER(甘)	ALL D×6 P×16
9	餓狼伝説 (東・ジョー)	901,500	LIE-FER夫様	ALL D×8
10	サンダーブラスター	6,199,190	SETAL-CYR-MER	RD. 6 1コイン(連)

ハイテクセガ高崎 ☆=115

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン(連)(必)付き)	210,680	新命明氏は只今療養中 復活後は☆×10か?	1コインALL ノーマル 2機
2	キャプテンコマンドー (ジェネティ(連)(必)付き)	277,000	MYK氏は只今 バイト+資格試験中	同上 入荷おそすぎ
3	キャプテンコマンドー (翔(連)(必)付き)	256,260	SOLぴーは教習所 高校卒業迄には取る!!	同上 バイトもせねば
4	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必)付き)	231,010	(て)CHAK氏は パチンコ屋大繁盛!!	同上 春には就職 SOLぴーも
5	キャプテンアメリカ (ビジョン(連)付き)	2回目でクリア	ELM氏は家族が 夜逃げ!!彼の立場は?	春にはプー しかし同情は禁物
6	サンセットライダーズ (ボブ(連)なし)	40てん	Migちんは大学受験いや～ん♡バカ～ン♡	金もないらしい 受験料つぎこめ!!
7	メタルブラック ((連)付き)	10てん	ABN君は塾と偽り来ている為時間がない	借金しまくり
8	ストリートファイターII (対戦プレイ部門)	ザンギエフ1てん	えむてい氏は某電気の 残業アリ地獄!!	ザンギエフvsE・本田
9	くりいむレモン (エスカレーション)(連)	5発	というわけでこんな ゴミスコアばかり	1晩で達成 達成者Mig
10	ラッドラリー (NIGHT)	2′54″053	このままでは来月も…スコアラー急募!!	1コインALL ノーマル設定

ゲームインDAIEI ☆=3

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	シュトラール	351,980	MIRAGE-ULCER (ち)	ROUND 3
2	メタルブラック	549,430	T. K	ALL (ボス自爆)
3	タンクフォース	625,100	MIRAGE-MIX (ち) 龍	1P ROUND27
4	サンダーブラスター	7,474,290	MIRAGE-MAX	ROUND 7
5	ゴークス	1,162,940	MIRAGE-B・K (ち)	ALL 玉5色
6	餓狼伝説 (ジョー・東)	635,200	KSD-GACHAPIN	ALL P×14、D×1
7	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	200,930	MIRAGE-ULCER (ち)改	STAGE 9 ハガー×2
8	キャプテンコマンドー (キャプテン)	193,330	HZ・	ALL
9	キャプテンコマンドー (翔)	148,410	なみちん	STAGE 8
10	ストリートファイターII (ガイル)	1,887,200	星ぽえ夢	タルのがし P×21 つめ0

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=3

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	201,860	ごめんね 伊藤さん	ノーマル ラスボス
2	キャプテンコマンドー (フーバー)	170,660	珍来の王者	ノーマル ラスボス
3	スターブレード(連)	1,430,800	uni	ノーマル ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,684,700	ソードくんfrom 龍ヶ崎	ノーマル ALL 武器-2
5	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	3,438,900	まっちゃん A&F	ノーマル ALL 武器-1
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,345,300	まっちゃん A&F	ノーマル ALL 武器-5
7	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,761,700	ソードくんfrom 龍ヶ崎	ノーマル ALL 武器-2
8	キャプテンアメリカ (アイアンマン)	850,302	OUT師の命により 参上、氷室万寿	ノーマル ALL
9	タンクフォース	465,700	DSR-L、D、S	ノーマル 22面
10	餓狼伝説(ヒガシ)	404,100	杉田勘九郎from 麻布内観音台	ノーマルALL

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (テリー・ボガード)	506,800	K. O	1コインALL P×ALL
2	餓狼伝説 (アンディ・ボガード)	461,900	RO.	1コインALL P×13
3	餓狼伝説 (ジョー・東)	673,400	超サイヤ人	1コインALL P×10
4	キャプテンコマンドー (ジェネティー(連)(必))	202,470	K. O	1コインALL ハガー×0
5	キャプテンコマンドー ((連)(必))	191,440	CLT	1コイン最終面 ハガー×0
6	キャプテンコマンドー (翔(連)(必))	155,710	竹上ボンバー	1コイン8面ボス ハガー×1
7	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必))	222,080	RO.	1コインALL ハガー×1
8	タンクフォース	937,200	大魔法使い ルーミィ	1コインALL
9	ストリートファイターII (ケン)	1,460,000	CLT	1コインALL ツメ×0
10	キャプテンアメリカ (ビジョン)	892,402	ミキ公の友達 GTN	1コインALL

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	198,430	KOB平	ラストボス
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)	112,470	ハゲカマキリ	7面
3	タンクフォース	419,200	ババンババンゴーない BELだあ	20面
4	スターブレード	1,284,700	GIL-DILS-SIR	1クレジット ALL
5	クイズTV合衆国Q&Q	975,200	DYN AX	1コイン 三択の最後
6	メタルブラック	599,730	はえ	ALL
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,426,700	CAL	ALL (P)×A D×13
8	ストリートファイターII (春麗)	1,471,000	チュンリーのスコアをダルシムで申請するな	ALL P×(A) D×17 つめ×1
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,485,100	ゴリ	ALL P×20 D×?
10	ブロックブロック (ノーマル)	270,490	コンチ大好き	R 35

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー使用)	208,800	ひで	ノーマル3機 1COINALL
2	キャプテンコマンドー (フーバー使用)	101,380	地獄の伝書鳩 この男もレロレロか…	1COIN 6面 究極の穴うめ部門
3	F1エキゾーストノート (マニュアル)	200ポイント チャップ 50′71″	by Q	ノーマル ALL
4	クイズ三国志 (劉備→劉禅)	9,999,999+α	MEG ／ SPS-GIL	1COINALL 95.9%
5	エドワードランディ	673,525	GIL-DILS-SIR	1COINALL
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	2,635,100	謎の武道家 X 炎の全てを焼きつくせ	ノーマル3機 協力ありがと、(N)
7	ザ・キングオブドラゴンズ (究極の防御部門)	ガード200回ジャスト	謎の武道家 X これが本当の受け狙い	ファイター使用 タイムアップ無し
8	出たな!!ツインビー	2,104,800	J・C・M レロレロレロレローン	1COIN2-1 ゴメン!(N)&(坊)
9	ゼクセクス	2,574,900	PINE-APPLE 3面5面のデモだきゃ	1COIN2-7
10	ストリートファイターII (スピードクリア部門)	ブランカ使用 総合タイム427	TSUKA坊ざんす。皆原稿頑張ってね♡	1COIN ALL 遅い!遅すぎる!

速報！めざせハイスコア掲載店募集のお知らせ　めざせハイスコアに掲載希望のお店はゲーメスト編集部に電話でお問合せください

ハイスコア通信
—お店から—

○ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
大型機がコロコロ移動しますが、これはオーナーの趣味です。

○プレイシティキャロット八戸（青森）
最近当店では某氏の名言「コロース」がストIIの対戦で大はやり(?)してます。戦いの前の一言にぜひ「○○ハコロース」をー（店員ガイル）

○プレイランドスカイシアター（埼玉）
電話でハイスコアなどを確かめるときは必ず店の名前・自分の名前（スコアネーム）などを名のってください（当たり前だけど…）。これを守れないTELはすべて切ります。by店より

○荏原ゲームコーナー（東京）
えばせん常連紹介第9回EGC(神)STRの場合▼正しい市民の生活に耐えきれず会社を辞めてしまい、専ら荏原に入りびたっているというゲーマーの鑑（かがみ）である。しかし、人間としては最低のランクに属する。女性ゲーマーは荏原に来るときにて～そ～たいを忘れないでください。でないと(神)に穴をあけられちゃうよ。

○キャッスル&YOU²（東京）
町田常連紹介第1回（RVS-GUN）全身茶色のファッションでハイスコアを狙う彼。年齢的衰えにより一時引退を決意したが、キャプコマで巻き返しを図る。「GUNおじさんガンバレ!!」常連一同。©荏原
(担)こうするとバリバリ来たりして。ページ欲しいなあ。

○プレイシティNASA杉本町店（大阪）
(ゲ)屋SFII大会には100名以上の申込者があり、できなかった人は申し訳ありませんでした。し・か・し、次に御期待ください（ラッフッフッ）。by(有)

○イーストランドファミリーガーデン（岡山）
なぜか「第3回対戦大会は?」と聞かれますが、今のところ考えてません。要望が多ければやるかも。今度は「すだちドリンク」を。

○ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
2～3月中に店を一部増設します。特にゲームプラザの皆さん。また来てください。

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	521,180	しなを　泳いだ? 溺死!!	ALL
2	クイズ廊下に立ってなさい	62,100	かーでのぴーくーに10 ペソ	
3	タンクフォース	479,000	ほんほひぃ あーえ	22面
4	餓狼伝説	447,500	自分で考えよう! そっくん	ALL
5	上海II	1プレー目　142 2プレー目　286	さっきぃ本屋でかたまり	
6	ストリートファイターII	1,534,800	たーふる、できしー あそびにん	春麗
7	マジカルクリスタル	416,868	大泉シト教 ちょーきてるよ	6-1
8	ナイツオブザラウンド	345,480	今、地下に居た係員 全員　呼んで来い!	
9	WWFレッスルフェスト	3連続最後でカブ	ぷーやん、さんちゃん えのもと、かまお	
10	F-1グランプリ (Dコース)	7'55"518	大泉-新城 ちゃりで行く奴!!	

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=151

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ廊下に立ってなさい (1P)	478,600	GMC-DAN	ノーマルALL 93.4%
2	セルフィーナ (1P)	10,130,100	TWL-イエティⒻ 40面から逃げた。	発売Ver. ノーマルALL
3	タンブルポップ (1P)	1,705,700	抜かず5発達成記念! TYR-欲王まさたか	ノーマルALL
4	コットン (1P、1周、連付)	1,770,780	ケチくさい伸ばし方 TWL-イエティⒻ	ノーマルALL 1ミス　2万×5
5	パワーホイールズ (初級)	2'41"29	とある事情で完全廃人 さらばCYR-JUN	ノーマルALL 「勝ち」
6	パワーホイールズ (中級)	3'19"42	今回をもって人生終了 さらばCYR-JUN	ノーマルALL 「勝」
7	パワーホイールズ (上級)	3'24"38	KOMEGUNY(魔) 駒沢は捨てた!	ノーマルALL 「勝ち」
8	マジカルクリスタル (1P)	459,901	大学以上ってしまいました。廻谷和昭(浪)(乳)	ノーマルALL
9	餓狼伝説 (ジョー・東、連なし)	810,000	実はこのスコア連なしだったんです。ヒガシ	ノーマルALL ウソじゃないっす。
10	プリルラ (2P側)	494,080	柊BUG	ノーマルALL 残=0

プレイランドスカイシアター ☆=51

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズTV合衆国 Q&Q	1,999,900+α	さすが隊長!処理済み ESSAY-STER	ALL　ノーマル
2	餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	911,200	さかぴーありがとう♡ ESSAY-JUN	ALL　ノーマル P×12・D×11
3	餓狼伝説 (テリー・ボガード)	557,200	今現在世界一…キャメピン KUT-魔王WAPI(子)	ALL　ノーマル P×15・D×13
4	餓狼伝説 (アンディ・ボガード)	556,400	荏原の皆様来店感謝♡ ESSAY-JUN	ALL　ノーマル P×15・D×18
5	タンクフォース	1,109,200	レミングスの大行進! ESSAY-EPT(仕)	ALL　ノーマル 残×3　1ミス
6	ストリートファイターII (E・本田)	1,622,700	次回はストII'で会おう ESSAY-JUN	ALL(パ)ノーマル WKO×33 つめ×3
7	ストリートファイターII (ブランカ)	1,612,500	猫耳セット装[illegible]♡♡♡ KUT-魔王WAPI(子)	ALL　ノーマル W×34つめ×1春落ち
8	ストリートファイターII (ガイル)	1,738,200	この点数でALL(パ)かよ… ESSAY-CPF-B.F	ALL(パ)　ノーマル WKO×25つめ×1
9	ブロックブロック (ビギナー)	93,260	ライバル再登場? ESSAY-REO	ALL　ノーマル あと7,000+α
10	マジックソード (復活記念)	14,015,788	〆切後に1467万 ESSAY-REO	ALL　ノーマル VAP氏に感謝

ゲームセンターコパIII ☆=35

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タンクフォース (1P)	1,031,700	1UP拾い下手スギ! CYR-TEM(武)	ALL　ノーマル 残1　1UP×1
2	タンクフォース (2Pトータル)	1,474,600	RAG.　T-ABE　& CYR-TEM(武)	二人共ALL ノーマル設定
3	メタルブラック (1P・(連))	617,370	合言葉は「ヒゲの人いる?」RIN	ALL　残×2 ノーマル設定
4	餓狼伝説 (1P・アンディ・ボガード)	546,700	入信希望多数?! EGC-(旅)POW様	ALL P×14 D×16ノーマル
5	ゴークス (1P)	1,500,350	1週間童貞泣虫君!! BYアニー	ALL　残×1 ハッピーエンド
6	キャプテンコマンドー (1P・(連)・(必))	263,150	CYR-留年しそう-MST	ALL　ノーマル ジェネティー使用
7	ボンバーマン (1P)	10,560,700	稼ぎもいよいよ大詰め CYR-TEM(武)	ALL1UP×3 残×0ノーマル
8	ストリートファイターII (ガイル少佐・(連))	1,909,700	ブランカとタルとバルログ落IML-YUJ	P×20ツメ・4 D×47ノーマル
9	ストリートファイターII (ザンギエフ・(連))	1,617,700	只今リハビリ中です! N.ARC-IZAⓉ	P×22ツメ・0 D×27ノーマル
10	ストリートファイターII (ダルシム・(連))	1,662,300	ついに本物来店!!! FGK・BIG-K	P×20ツメ・6 D忘れノーマル

荏原ゲームコーナー ☆=175

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋼鉄要塞シュトラール (1P)	999,999+α	すんませーん。アウト 三部和久博士H.S	ALL　※全機種 ノーマル設定。
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー(連)(必))	292,440	荏原の鬼店員!(汚)(な)(い) (三)研-SNB	ALL ハガー×1
3	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必))	279,980	久美ママだっこして。 (三)研-(お)SPT	ALL ハガー×2
4	メタルブラック(1P)	584,130	JAG-べん茶((三)研はオレがシメるぜ!)	ALL B.ST、残32
5	餓狼伝説 (ジョー・東(連))	1,453,400	あいきゃ〜には死んでほしいですぅ(神)STR	ALL　P×10 D×7
6	餓狼伝説 (テリー・ボガード(連))	571,200	じゃっおやすみぃ〜 (三)研-IGA(ロ)(ワ)(ー)(ル)	ALL(パ) D×7
7	F-1グランプリ (Bコース)	6'55"468	(三)研特攻隊長!ドラ博士H.S(3べわ9)	40てん
8	ストリートファイターII (リュウ(連))	1,654,500	はい、荏原商事ですぅ (三)研-VAP	ALL(パ)　つめ3 DKO×43位
9	ストリートファイターII (E・本田(連))	1,694,700	次はベガやるっす!? キャピロリンVAP	ALL女・タルはずし　つめ2
10	キングオブザモンスターズ(1P)	1,047,550	伝説の犬畜生! EGC-(神)STR	ALL ロッキー使用

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドリフトアウト	8'55"21	西のらふある	ノーマル　クリア 54ポイント
2	ゼクセクス	1,178,100	SAM	ノーマル
3	餓狼伝説 (ジョー)	632,800	ムーミン谷へ いらっしゃい!	ノーマル 連　なし
4	スラッシュラリー	3'02"24	KILL THE JAP	パリダカモード カミオン使用
5	キャプテンコマンドー	169,600	ゲロゲロ	クリア 完全ノーマル
6	クロスソード	19,570(ゴールド)	狼少年	1コイン　クリア
7	ストリートファイターII (ケン)	1,309,600	K・T	ノーマル　クリア
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,421,800	さとちゃん　24	ノーマル　クリア
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,350,400	K・T	ノーマル　クリア
10	ストリートファイターII (ブランカ)	1,161,500	Nピケ参上! HAT-SZK(委)	ノーマル　クリア

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町12-13-19 ☎(0465)23-5455

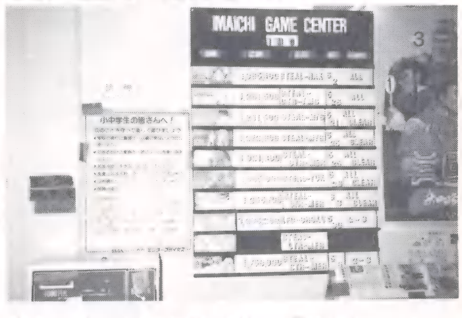
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンセットライダーズ	598,000	日本一まずい店発見! 方向オンチ男　NAO	2周目3面 BOBッス
2	キャプテンアメリカ	880,802	FOX(光)(太)(郎)	P.S・SUN店
3	ストリートファイターII (オールキャラ)	対戦者募集	ブランカ以外ならけっこう強いです	KING〇〇〇君 がおまちしてます
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,459,800	よしお〇〇やるぞ〇〇 いたいよ〇〇さん!(ち)	D×15　爪×1
5	ストリートファイターII (ケン)	1,436,400	ただ今牛丼並計画実行 俺はCHIBIDEV	D×19　爪×0
6	ストリートファイターII (ブランカ)	1,333,200	ぴあ	P×19 D×3　爪×0
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,504,300	CVM-血祭り君	D×30　爪×4 P.S　SUN店
8	出たな!!ツインビー	2,969,250	MPO- しみずよしお	2周目3面 P.S・SUN店
9	ポンピングワールド	3,559,920	ポン(研)あ9は眼中なし MPO-Y.S　超甘	ALL　超甘 残3キ　モビ×1
10	キャメルトライ (ビギナースコア)	251,200	じるぴー君とは誰!? じゃみんぐ様!?PUL	クリア 途中復活アリ

キャッスル&YOU² ☆=220

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン(連)(必)付)	287,660	EXCEL-RVS- GUN(天)(喰)	ALL、残0 ノーマル2人設定
2	キャプテンコマンドー (翔[illegible](必)付)	288,220	EXCEL-RVS- GUN(地)(ら)	ALL、残0 ノーマル2人設定
3	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必)付)	297,840	EXCEL-RVS- GUN(を)(え)	ALL、残0 ノーマル2人設定
4	ゴークス(1P)	1,832,680	EXCEL-KUMA(本)	ノーマル真のEND 残2ノーマル設定
5	プリルラ(1P)	494,410	Mr. しおしお君(悪)	ALL、残0 ノーマル3人設定
6	メタルブラック (1P(連)付)	672,970	EXCEL-RVS- POKEN(島耕作)	ALL、残3 ノーマル3機設定
7	メタルブラック (1P(連)なし)	634,810	EXCEL-PC-HRA (大町愛子)	ALL、残3 ノーマル3機設定
8	ストリートファイターII (本田(連)付)	1,726,400	キャピロリンピンク又の名をバブノローリー	ALL、D×48、3本 ノーマル設定
9	ストリートファイターII (ケン(連)付)	1,679,000	町田IJOリンズ(大)(将) FGK-乱丸	ALL、D×45　3本 ノーマル設定
10	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,982,600	町田IJOリンズ(ケ)(ロ)(ッ)(ピ)IML-YUJ	ALL、D×43　3本 ノーマル設定

今市ゲームセンターの写真。古いですけど…。



ファンタジアキャロットたまプラーザ店 ☆=5

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルクリスタル	451,950	NOVIE君(入荷2日目怒りのクリア)	ALL　全ゲーム ノーマル設定
2	タンクフォース	1,011,200	京王閣大怪獣-みわ 経堂から来た君	ALL　(1P)
3	ゼクセクス	3,880,900	STRIDER	2周目ALL 4UP　大吉
4	キャプテンコマンドー (フーバー)	196,070	放魔導愛好会 NOVIE君	ALL　(ハ)×1
5	キャプテンコマンドー (キャプテン)	188,740	握手はなしよBOB	ALL　(ハ)×1
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,453,800	これでもか!!TON	ALL P×21　爪×2
7	ストリートファイターII (ケン)	1,461,600	どうした東?　M.I	ALL　爪×1 P×ALL
8	ストリートファイターII (ガイル)	1,615,600	M.I	ALL
9	ストリートファイターII (ブランカ)	1,407,400	M.I	ALL P×21
10	ストリートファイターII (ダルシム)	1,364,500	〆切後のこれは!! TON	ALL　爪×3

春駒ゲームセンターの写真。年の差関係なし。



ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ	7'51"006	EYR	Dコース　40ポイント
2	F-1グランプリ	6'06"326	福里君!「お前な〜」よ・中・う　NEC(呪)	Aコース　40ポイント　ピケ
3	SDガンダム	767,250	KFC(呪)　PAiちゃん	クリア
4	デスブレイド	574,700	H・U(やっくん)	GOLEM ALL
5	餓狼伝説	537,500	NOA黒川	ALL　ジョー
6	ブロックブロック	59,980	YX	ビギナー
7	メタルブラック	331,900	TMP	4面
8	ターミネーター2	106,800	石田屋のせんべい	最初のほう
9	ソルバルウ	76,850	サル山サル夫	洞窟の中で死
10	スラッシュラリー	3'15"15	おがわやすづくり	パリダカ バイク

ゲームプラザニューヨーク

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (ジョー)	750,500	来月も来てね♡会長! Ⓔ-CYR-MIK	ALL P×6　D×7
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー(連)(必))	240,140	よしだ	2人設定 ALL
3	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必))	235,970	BAC-まこりんⓎ	2人設定 ALL
4	キャプテンコマンドー (コマンドー)	214,900	ECM-ZENJI	3人設定 ALL　残1
5	ハチャメチャファイター (連)	34,554,740	ECM-FISCHER	2-3 一周目2865万
6	サンダーブラスター (連)	9,146,120	閉店時間がライバル CUW-(遊)(人)	ALL 残1
7	スターブレード (連)	2,102,000	ECM-FISCHER	ALL (4万落ち)
8	ボンバーマン	4,699,600	家でキャメルやってます キャメルマシーン(た)	6-3
9	ストリートファイターII (リュウ)	1,452,800	よしだ	ALL
10	ゼクセクス	2,642,100	もっと休み欲しい(店)員 SIT-さいかい屋(毛)	2-7 1up×3

ゲームセンターUFO ☆=83

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム・連付)	1,776,100	決めろ必殺水魚のポーズFGK・BIG-K	P×ALL D×52　爪×7
2	ストリートファイターII (春麗・連付)	1,653,800	ムキー悔しいざます! FGK-乱丸(大)[illegible]	P×ALL D×45　爪×4
3	キャプテンコマンドー (キャプテン・連付)	135,180	炎の変態児エッチ段平「ゴー・ファック!」	1CR-8　必付 ボスで犯られ夫
4	キャプテンコマンドー (フーバー・連付)	233,300	まったなし男フーバー 大自爆←意味なしBT	1cALL　必付
5	餓狼伝説 (T・ボガード連なし)	502,100	キャッスルのカンパニー野郎((円)Ⓒ)FER夫	1cALL P×ド忘れ
6	タンクフォース (1P・連付)	939,700	見たか必殺ノーブラボイン撃ちK-16(馬)(魔)	1cALL 1UP×0
7	キャプテンアメリカ (アイアンマン・連付)	548,601	スターク工場の跡とり 息子→ディックBT夫	1cR-5　必付 何故永パ!?
8	メルヘンメイズ (I LOVE アリシュ部[illegible])	684,500	EXCEL-"NSR"秀明←ウソ特盛	1cALL ノーマル3設
9	マジックソード (1P・連なし)	13,315,902	愛の宣教師デフォルティーコンドゥー(カ)(ナ)(イ)	1cALL ライフイージー
10	次回予告 (只、穴埋メ)	横須賀ドブ板ストーリー	新連載!次号からCAT君甘く切ないラブストーリィ	と〇人達とのが始まるぞ!

池袋プレイランドラスベガス ☆=9

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	583,500	和幸新宿組 MASTER.K	ALL　ボス自爆 (連)なし
2	テキパキ	2,739,190	サイフ盗まれた〜けど見つかったよお	LV　252
3	スラッシュラリー	3'06"54	とても遅い君Ⓗ	パリダカ トラック
4	餓狼伝説 (アンディボガード)	481,000	これでよい?Ⓗ	ALL　パ×15 (連)なし
5	餓狼伝説 (東・ジョー)	650,200	CRS-ROD	ALL　パ×13 (連)なし
6	キャプテンコマンドー	180,140	BAY	最終面ボス (ジェネティー)
7	タンクフォース	1,003,700	MASAKI	ALL 1UP×5
8	ゴークス	648,280	MASAKI	ALL　玉(全部)
9	サンダーブラスター	7,992,260	C&P-ILM	ALL　残×1 (連)なし
10	出たな!!ツインビー	4,202,500	後期試験前に決着!AKA	2周ALL2ミス (初クリア)(連)なし

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　　)	

キリトリ線

No.38:ダライアスⅡ

No.39:AMショー

No.40:クォース

No.41:ゲーメスト大賞

No.42:グラディウスⅢ


No.44:AOUショー

No.46:コナミ特集

No.47:パロディウスだ！

No.48:パロディウスだ！

No.49:東亜プラン


No.50:大感謝記念

No.51:マジックソード

No.52:AMショー

No.53もしものゲーム

No.54:ゲーメスト大賞


No.55:ドラゴンセイバー

No.56:SNK新時代

No.57:AOUショー

No.58:ストリートファイターⅡ

No.59:ストリートファイターⅡ


No.60:ベストゲーム

No.61:ストリートファイターⅡ

No.63:全日本ストⅡ大会

No.64:ストリートファイターII

No.65:ゼクセクス


No.66:AMショー

No.67:シューティング

No.68:ゲーメスト大賞

No.69:究極格闘野郎


キリトリ線

書店（帖合）印
部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.53	No.67
No.39	No.54	No.68
No.40	No.55	No.69
No.41	No.56	
No.42	No.57	
No.44	No.58	
No.46	No.59	
No.47	No.60	
No.48	No.61	
No.49	No.63	
No.50	No.64	
No.51	No.65	
No.52	No.66	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89　11月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.44（'90　5月号）
No.46（'90　6月号）
No.47（'90　7月号）
No.48（'90　8月号）
No.49（'90　9月号）
No.50（'90　10月号）
No.51（'90　11月号）
No.52（'90　12月号）
No.53（'91　1月号）
No.54（'91　2月号）
No.55（'91　3月号）
No.56（'91　4月号）
No.57（'91　5月号）
No.58（'91　6月号）
No.59（'91　7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91　8月号）
No.63（'91　10月号）
No.64（S　F　II）
No.65（'91　11月号）
No.66（'91　12月号）
No.67（'92　1月号）
No.68（'92　2月号）
No.69（'92　3月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

3月30日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

君こそゲーメスト！

その1

クイズ廊下に立ってなさい		478,600	GMC-DAN	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
ソルバルウ	(連)付き	675,540(ALL)	MCMXC	イエローハット（愛知）
	(連)なし	336,710	KWR	プレイシティキャロット松本（長野）
セルフィーナ		10,130,100	TWL-イエティ(F) 40面から逃げた。	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
餓狼伝説	ジョー東(連)付き	1,453,400	あいきゃーには死んでほしいですう(神)STR	荏原ゲームコーナー（東京）
	(連)なし	911,200	さかぴーありがとう♡ ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	テリー・ボガード	571,200(連)	じゃっおやすみぃ〜 (三)研-IGA(ロ)(ワ)(ー)(ル)	荏原ゲームコーナー（東京）
	アンディ・ボガード	632,100	ZAT	キャノン最前線（愛知）
サンダーブラスター	(連)なし	9,234,560	DGRSネッシー君(真) ランパート復活希望!	ハイテクセガ青森&新町（青森）
ゴークス		2,253,790	CBA-ばやはら	タウンスポットプレイランド（大阪）
メタルブラック	(連)付き	672,970	EXCEL-RVS-POKEN(皇耕作)	キャッスル&YOU²（東京）
	(連)なし	634,810	EXCEL-PC-HRA（大町愛子）	
タンクフォース	(連)付き	1,109,700	典型的AB型人間II 高砂屋ひつじ☆	チャレンジバンバン（愛媛）
	(連)なし	1,109,200	レミングスの大行進! ESSAY-EPT(仕)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
F1エキゾーストノート	MT	P=200、49″06	うっかり(八)	個人申請　ハイテクセガ盛岡（岩手）
	AT	P=200、50″21	MOV-ばくす	チャレンジャー関大前（大阪）
プリルラ		494,410(1P)	Mr. しおしお君(悪)	キャッスル&YOU²（東京）
F1グランプリ	Aコース	6′03″593	WZH	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース	6′54″246	強力馬力POL	
	Cコース	7′02″589	CYCLONE-CST(ゆ)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	Dコース	7′40″822	G. M. C. みやさん	モンキーハウス本館（福岡）
スラッシュラリー	パリダカ	3′01″51	マサオマスター(武)	プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
タンブルポップ		1,705,700	抜かず5発達成記念! TYR-欲王まさたか	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
キャプテンコマンドー	ジェネティー	305,110(必)	CYCLONE-OMN-R. T	チャレンジャー関大前（大阪）
	キャプテン	287,660(連)(必)	EXCEL-RVS-GUN(天)(噴)	キャッスル&YOU²（東京）
	翔	288,220(連)(必)	EXCEL-RVS-GUN(地)(ら)	
	フーバー	297,840(連)(必)	EXCEL-RVS-GUN(を)(え)	
サンセットライダーズ	(連)付き	1,080,660	GOR-NZM	ハイテクセガ金沢（石川）
	(連)なし	1,032,340	ブルーリボン(栄)	
ゼクセクス		3,880,900	STRIDER	ファンタジアキャロットたまプラーザ（神奈川）
ブロックブロック	（ビギナー）	94,600	祝全国トップ! Mr. 床屋FOX	アメニティスペースOZ（山口）
パワーホイールズ	初級	2′41″29	とある事情で完全廃人 さらばCYR-JUN	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
	中級	3′19″42	今回をもって人生終了 さらばCYR-JUN	
	上級	3′24″38	KOMEGUNY(魔) 駒沢は捨てた!	

今月は新年ということもあってニューゲームが不作。今月のトップはクイズ廊下に立ってなさい。ハート潰しで稼ぐぞうですが…。かなり運がからみそう。

ソルバルウは、ザッパーの(連)付き・なしで分けています。が、いかんせん台数が少ない。カンストは出るのか？

セルフィーナは、前回永パありと書きましたが、これは10万点エブリの話で、標準設定はエクステンド1回きりなので集計させていただきます…。が、やはり台数は少ない…（バグも多いし）。

今月の新登場はこんなところです。以下はこれまでのゲームについて解説していきましょう。

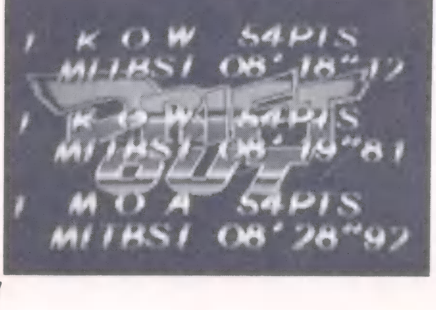
ゴークスは、実力永パとの声がありますが、一応集計しています。

タンクフォースは一応(連)付き・なしで差が出たので分けてみましたが…。はたして意味はあるのか？

F1グランプリはコンマ以下で激しい争いになっています。

キャプテンコマンドーは、必殺技↓投げまきこみ稼ぎでスコアをたたき出しています。それプラスハガーの数（5000点）が勝負の分かれ目でしょう。個人的にフーバーが一番出やすいような気がするのですが…（4面で3個出たー!）。

ドリフトアウトの個人申請の証明写真。彼は今タイで勤務中。



ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-1065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（万代）	1,599,700	V(魂)&LM	ケン　ALL
2	ストリートファイターII（万代）	1,480,700 1,369,700	TOM アチョーのマブR・K	春麗　ALL ザンギエフ　ALL
3	ストリートファイターII（万代）	1,330,200 1,386,700	念願達成田辺さん元気か (筆)KAM[illegible]	リュウ　ALL ガイル　ALL
4	ストリートファイターII（万代）	1,379,500 1,218,600	あいだもも&ポン太くん	ブランカ　ALL ダルシム　ALL
5	メタルブラック（万代）	489,370	BOS	ALL
6	F1エキゾーストノート（駅前）	50″31		D.P200 赤　MT
7	ハチャメチャファイター（駅前）	9,211,980	のんびり娘COCOAですわ〜	5面 かわうそ
8	ゼクセクス（駅前）	2,184,700	IMF-繁野	2-7 1UP×2
9	キャプテンアメリカ（駅前）	860,302	MANKEY $	アイアンマン ALL
10	キャプテンコマンドー	208,740 190,840	FGK-クリ丸	ジェネティーALL キャプテン　ALL

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,365,200	DRAGON MASTER	春麗　ALL（ハード）
2	ストリートファイターII	1,213,000	高橋由美子のFAN 口座名藤村甲子園	ザンギエフ（ハード）ALL
3	ストリートファイターII	1,364,600	森沢　優 SFC93JAN!	リュウ（ハード）ALL
4	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド		ハイスコア募集中!	
5	餓狼伝説	408,300	ガイル少佐	東　ジョー レベル4　ALL
6	餓狼伝説	481,500	JRA-?	T-ボガード レベル4　ALL
7	F-1グランプリ	8′42″156	マンセル魂 ウイリMAN	Dコース
8	エキゾーストノート	0′54″74	JRA-本田（メジロ田中）	AT　GOAL 60POINT
9	スーパーモナコGP			
10	キャプテンコマンドー	164,760	グルP〜黒ブタ SHIMISZU	ノーマル

西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーブラスター	8,733,900	C&P-ILM	ALL　残1 もう少し!
2	餓狼伝説	575,400	FLAP-RYU	ALL　ジョー・東 連なし
3	餓狼伝説	484,600	ASI	ALL　テリー P×14
4	餓狼伝説	461,100	FLAP-©MEP-TEI	ALLアンディー P×14
5	F-1グランプリ（Dコース）	52″952	プレイを誰か見せて! FLAP-ANP	ALL　40P アグリ
6	ストリートファイターII（ケン）	1,524,700	無冠の帝王　MRK	ALL(パ) Dツメは不明
7	ストリートファイターII（リュウ）	1,506,600	FLAP-Tsubasa	ALL(パ)ツメ×2 D×?
8	ストリートファイターII（ブランカ）	1,469,400	大失敗タルミス 無冠の帝王?MRK	ALL(パ)タルミス
9	ストリートファイターII（ダルシム）	1,409,300	お遊びです FLAP-ANP	ALL(パ)ツメ×3 D×9
10	ストリートファイターII（E・本田）	1,406,700	FLAP-Tsubasa	ALL(パ)D,ツメは不明

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	1コインALL 186,640	MEKONG DELTA -GBY	(連)無しキャプテン 残×0
2	キャプテンコマンドー	1コインSTAGE7 115,190	DiCK-EJK	(連)無し　翔使用 ボスが強い!
3	ストリートファイターII	1コインALL 1,170,400	NSV-REO	(連)無し　リュウ使用 まだいけます
4	ストリートファイターII	1コインALL 1,201,300	Disk-EJK	(連)無し　ケン使用 P×16　ツメ×0
5	餓狼伝説（アンディ）	1コインALL 457,500	CHU Q	P×11 D×8
6	餓狼伝説（テリー）	1コインALL 438,000	AXUS	下の4つは 別世界…
7	サンセットライダーズ	2-2 517,060	人間模怒奇	(連)無し コルマーノ使用
8	ギャロップ	2-B 568,070	ALICE	(連)無し やったぜクリア!
9	ファンタズム	1コインALL 1,332,700	AKI	DONやったぜ!
10	ルースターズ（1P）	1コインALL 1,157,600	ACHA	(連)無し レバー方向?!

プレイシティキャロット松本 ☆=7

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ廊下に立ってなさい	455,400	FGD-"胃が痛い" 蟹江凱	ALL　ノーマル ロボット　3タコ
2	セルフィーナ	1,420,000	O.F	29面　ノーマル
3	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	205,600	KWR	ALL　ノーマル ドッペル強し
4	キャプテンコマンドー（キャプテンコマンドー）	179,120	T・PAC-BBC	10面
5	キャプテンコマンドー（ショウ）	187,570	T・PAC-Y.Y	10面
6	キャプテンアメリカ（アイアンマン）	896,202	ZXR-R.R	ALL　ノーマル 赤いの
7	ソルバウル	336,710	KWR	宇宙　ノーマル 70.3%　SP×4
8	F-1グランプリ（Bコース）	7′15″858	SRT	ALL　ノーマル 40ポイント
9	ゼクセクス（連付）	2,394,900	T・PAC-FORNA	2-5　ノーマル 0up　大吉[illegible]
10	スターフレード（連付）	2,073,500	Tiny-MID	ALL　ノーマル クリスタル41万

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-3 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（1P）	129,150	GRIFIN	7面BOSS JENNETY
2	キャプテンコマンドー（2P）	159,290	GRIFIN&ロシアの鬼	7面BOSS JENNETY&翔
3	ストリートファイターII	1,341,600	ロシアの鬼	ALL P×20 リュウ使用
4	ストリートファイターII	1,398,200	GRIFIN	ALL GUILE使用
5	ストリートファイターII	1,316,800	GRIFIN	ALL ダルシム使用
6	ストリートファイターII	1,385,400	根本　拳（本名?）	ALL KEN使用
7	ヴィマナ（1P）	6,815,280	HTL-ADVAN(ら)	492% サギー!
8	ヴィマナ（2P）	7,973,820	G君と根本君	458%
9	アクロバットミッション	451,500	HTL-ADVAN(ら)	最終面 タコミス
10	鮫!鮫!鮫!	783,450	ADVAN(ら)	5-10 がちょーん

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	1,538,300	HTC-TSR	1コインALL
2	ゼクセクス	1,896,500	さえない軍団会長 AGF-超さえん	1コイン2-4
3	ハチャメチャファイター	2,996,320	さえない軍団影の総師	1コイン3面
4	キャプテンアメリカ	843,902	HTC-TSR	ビジョン使用 1コインALL
5	チャリオット	2,836,800	さえない軍団影の総師	1コイン6面
6	ルースターズ	1,290,500	Hawkins	1コインALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ	785,500	さえない軍団下っぱ 安城SGI	戦士1コイン9面
8	ファイナルファイト	2,762,350	HTC-TSR 小野田潔	コーデー1コイン ALL
9	ナイトストライカー	26,321,350	Hawkins	1コインALL
10	スーパーフォーミュラ	36ポイント	MTC-TATSU,I	1コインALL

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620-1 ☎(05978)9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	421,700	松平真和	アンディ・ボガード
2	ストリートファイターII	1,232,400 1,288,800	AKIRA いかりや徹	ブランカ 春麗
3	キャプテンコマンド	170,486	TOM	翔（ショウ）
4	ニンジャキッズ	1,398,800	N・S	
5	タンクフォース	487,300	wing	
6	スラッシュラリー	16	Y・M	
7	クロスソード	5,610	H・N	
8	ファイナルファイト	2,316,910	仲本鈴木	コーディー
9	MJ-12	228,610	糸川正樹	
10	闘神人ブレイザーズ	33,169	TOM	MARK

ビッグキャロット京都 ☆=153

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ（Aコース）	6′03″593	WZH	40pts. 鈴木亜久里
2	F-1グランプリ（Bコース）	6′54″246	強力馬力POL	40pts. 鈴木亜久里
3	サンダーブラスター	9,155,910	NAAの相棒 INGS-大林雅美(ど)	ALL 残4 20万ロス
4	ボンバーマン（ノーマルゲーム）	10,753,100	級（金泉）	ALL 残0 4万落ち
5	ブロックブロック（ビギナーコース）	93,650	AIM	ALL 5面オーブなし
6	ガンフロンティア	1,990,890	200万は、だい上ぶ GOL屋(ま)(真)	ALL 残4 (連)あり
7	F-1エキゾーストノート（MT）	49″43	CuB	200pts.
8	チャリオット	4,629,600	テイル役はきらり屋！ GOL屋(ま)(真)	ALL 残6 (連)なし
9	ドンプル	20,982,090	J.G.K-ALL(副)	ALL 残3
10	バーニングフォース	6,308,830	忍 恋 Green-Woods（いちめんプロ）	ノーミスALL (連)なし 裏面×2

遊ingポイントセオラ ☆=14

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴークス	492,670	JESUS-LEM	5-7 ラストボス
2	サンダーブラスター	7,493,800	近江からの使者	ALL
3	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	160,530	J.O	8面
4	キャプテンコマンドー（キャプテン）	107,410	Y.N	7面ボス
5	餓狼伝説（アンディ）	445,300	やるゲームがないからこんなものをやったYAS	ALL P×13
6	餓狼伝説（テリー）	401,700	山本治長	ALL
7	ストリートファイターII（ブランカ）	1,538,900	GAC-T／RIO（ILK）	ALLパーフェクト ドロー×24
8	ストリートファイターII（ケン）	1,410,100	TAI!	ALLパーフェクト
9	ストリートファイターII（E・本田）	1,446,400	まちゃ	ALL 2ミス ドロー×18
10	ストリートファイター	754,700	ソープ(研)次回3/4に金津園実習行く人は玉木まで	ALL 予算5万円弱

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ダルシム）	1,315,200	NOP-PND さん 元気? NOY	今さらオールパ恥ずかしい!
2	ストリートファイターII	1,504,800 1,471,900	NABE	リュウ ケン
3	餓狼伝説（アンディ）	387,900	超ヘタ! NOY	ALLⓅ×9 ドローどうするの?
4	餓狼伝説（ジョー）	327,800	ワルキューレと春麗の恋人 舞雷皇 仲至	今夜も春麗と子作り♡本当は夫
5	餓狼伝説（テリー）	455,600	物部とXYZの友人弥七	ALL マーシャルアーツ
6	ファイナルファイト（ガイ）	5,108,650	ワンダーモモに永遠の愛 金時にんぢん	ALL (連)なし
7	キャプテンコマンドー（2P）	132,420 93,360	1PMrタリコ 2P金時にんぢん	ミイラ使用 グラサン使用
8	キャプテンコマンドー（1Pジェネティー）	182,260	アニマルをアンニョリカと読んだMrタリコ	この話は本当です by (金)
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!（1P）	384,260	フェニックスタイガはサガットの遅タイガー	ALL (連)なし フリーザDDT
10	ゆうゆのクイズでGO!GO!（2P）	270,420 282,870	1PJOY原やん 2PフリーザDDT!	ALLうなれ三沢のフェイスロック

扇が丘レジャーセンター ☆=16

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	210,510	I am ZENちゃん	ALL コマンドー使用
2	キャプテンコマンドー	209,330	ZENちゃん	ALL ショウ使用
3	キャプテンコマンドー	191,800	91年のうちに（略） ZENちゃん	ジェネティー使用
4	ソルバルウ	313,280	ひさしぶりにやりました。D. K.	1回目シオナイト 82.4% (連)
5	メタルブラック	577,840	B. J-あと4万くらい	ALL (連)
6	ファイネストアワー	3,605,360	穴埋め集団・温泉ゲーマーズ YAN	8面ラストボス前
7	F-1グランプリ	2′13″680	穴埋めプレーヤー・ZAP	FREE RUN イタリア Fer
8	F-1グランプリ	8′10″961	通りすがりの黄昏ゲーマー（単なる名なし）	Bコース 40点 A. プロスト使用
9	F1エキゾーストノート	51″51	穴埋め集団・温泉ゲーマーズ 温泉ないのに	AT 200点
10	餓狼伝説	338,300	超穴埋め男 D. K. 今月たったの2つ	ALL アンディ使用

ゲームインカナザワ ☆=9

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンセットライダーズ	707,950	KRT-KOS	2-5 P×2
2	クイズ廊下に立ってなさい	119,100	KOSとプリ夫と(ル)だけ	R4 86. 3%
3	サンダードラゴン (連)付	4,324,200	B. J-ガンフロなくしちゃいかん	2-2
4	ガンフロンティア (連)無 (連)付	1,863,770 1,962,760	B. J B. J	ALL ALL
5	ストリートファイターII（ケン）	1,508,800	バル夫てめー殺す!(ル)	ALL P×21 爪×3 D×32
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）(連)付	1,526,100	KRT-KOS	ALL P×21 D×14
7	ストリートファイターII（ブランカ）(連)付	1,501,200	KRT-KOS	ALL P×21 D×13
8	ストリートファイターII（E・本田）(連)付	1,444,600	JIM 不幸 ルビンスキー	ALL P×21 D×5
9	ストリートファイターII（春麗）(連)付	1,577,400	KRT-RIK不本意	ALL(パ) 爪×2 D×23
10	ストリートファイターII（隆）	1,518,900	ルビンスキー 暗殺するな!	ALL P×21 D×32

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（翔）	101,690	GOLLY-ゴルP-!!	6面ボス
2	キャプテンコマンドー（キャプテン）	93,240	KUMA-Ⓚ^{3}	6面ボス あと一発!
3	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	123,010	JIJI-松	7面
4	クロスソード	26,770G	ジャリカミニ（うす塩?）	ALL 1コイン 余ユウダー!
5	ゼクセクス	1,372,000	KWAO	2-2
6	ファイナルファイト	2,636,990	KUMA-Ⓚ^{3}	最終面
7	餓狼伝説（テリー）	364,900	TWOD-ISHI	ALL 1コイン
8	餓狼伝説（アンディー）	421,300	TWDO-ISHI	ALL 1コイン
9	餓狼伝説（ジョー）	350,800	TWOD-ISHI	ALL 1コイン
10				

イエローハット ☆=117

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライクファイター	174,256,340	EXTEND II-帝	ALL 残0 HIT735
2	ハチャメチャファイター（連なし）	35,278,350	愛・LOVE・ウインビー会長E.Tでしゅ	2-4
3	サンダーフラスター（連なし）	7,830,660	TOA愛好会-AUP	ALL 残3 次はノーミスやる
4	タンクフォース（1人PLAY）	1,017,700	EXTEND II-ぎゅうちゃん	ALL 残1
5	ソルバルウ（ザッパー連装付き）	675,540	MCMXC	ALL 86,6%
6	メタルブラック（連装なし）	628,880	まだまだ甘いね。クソムカ自爆野郎!!	ALL 2面が嫌すぎ。
7	クイズ廊下に立ってなさい	453,400	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL ボケミス×5
8	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	226,060	私	ALL 穴
9	キャプテンコマンドー（キャプテン）	204,300	私	ALL う
10	キャプテンコマンドー（フーバー）	191,730	私	ALL め

キャノン最前線 ☆=64

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	230,090	いいる-MOL	ALL ノーミス ハガー×1
2	キャプテンコマンドー（コマンドー）	178,610	ZAN	最終面ボス
3	シュトラール（1P・連なし）	999,999	いいる-MOL	ALL
4	餓狼伝説（ジョー）	906,300	ZAT	ALL P×15
5	餓狼伝説（アンディ）	632,100	ZAT	ALL P×15
6	廊下に立ってなさい（1P）	449,900	TPL	ALL 93%
7	ブロックブロック（ノーマル）	219,900	OR愛読会-かみら(は)	R.27
8	ブロックブロック（ビギナー）	92,520	(1)CYR-PET	ALL 1ミス
9	ゼクセクス（1P）	2,993,000	ZIN	2-7 1UP×3
10	デスブレイド（ファイター）	981,950	ZAT	ALL P×5

ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（1P）	206,550	岩ゴリ	9面ボス ジェネティー
2	キャプテンコマンドー（2P）		スティング＆アルティメット・ウォリアー	8面ボス キャプテン＆ジェネティ
3	スラッシュラリー	3′03″45	FGK-ダッシュ野郎!! TOM!!	ALL パリダカ CAMION
4	ストリートファイターII（ブランカ）	1,638,700	VAL-Ⓚ	ALLⓅ D×25 ツメ×2
5	ストリートファイターII（E・本田）	1,588,200	AMP-FAI	ALLⓅ D×22 ツメ×1
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,528,900	CAT-（にゃあ）-VOW (美)(春)(君)Ⓦ	ALLⓅ D×12 ツメ×0
7	ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード）	3,687,900	WLA-CAT-ZERO(師)	ALL
8	サンダードラゴン	3,949,000	500万までやる!? AMP-(麻)(狂)	9面 4設 (連)
9	餓狼伝説	499,900	AMP-FAI	オールパーフェクト アンディ
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（ジェネティー）（フーバー）	197,550 最終面 190,500 BOSS	ELF in	共に工場出荷
2	マジカルクリスタル	92,372 2-2	「萩野はめ」Z使用時相手に対し「中足出す	「感性に訴える事が主眼の文は気持
3	エレベーターアクション	51,900 R-4	な!」等命令する事。ハイパーとして「レバーとボ	ち悪いな。」「何の話?」「針をうつ
4	リターンオブジインベーダー	703,600 R-15	タンから手離して立て!」が有る。流石2万8千	には舌の裏が良いって話さ。」「バレ
5	ラストデュエル	615,300 2周ALL	「滝田ハイパー」必殺技が出せない滝田の4	にくいだろケドあれ、痛くね?」「ん
6	クイズ殿様の野望	4,126,350 91.4% ALL	段パターン。アッパー殺中パンチネリチャギ足	にゃ俺バイパス作っちゃったもの」
7	ピットファイター	353,240 R-8	払いの事。後波動アッパーネリチャギはめ等が有	「あ!パイプカット」「そりゃ滋賀
8	タスクフォースハリアー	7,820,000 2-7	「永パ」永久パー!の事。類似語で永久プー!	に居るよ」「だけど7個も入れたら
9	サンダークロス	464,900 R-5	全-ALLパ等が有る。「ダーク、四天王」原、小沼	重くね!」「種馬だからな」「暇で
10	ロードランナー4	98,700 R-6	竹島、荻野の事。対して毛利は「機械」と言う。	すね相さん」「一発尿道するか?」

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	186,710	ヒグチキミコ	ジェネティー使用 9面ラストボス
2	キャプテンコマンドー	151,200	ヒグチキミコ	フーバー使用 8面
3	キャプテンコマンドー	124,080	I'am CAPTAIN SEIJI	翔使用 7面ボス
4	キャプテンコマンドー	117,270	T. I	キャプテンコマンドー使用 7面ボス
5	ストリートファイターII	1,485,400	帰ってきたGOD	春麗使用 ALL DKO×18
6	ストリートファイターII	1,273,500	T. I	ケン使用 ALL 爪×1
7	ストリートファイターII	1,139,200	"こんどこそ原をたおす" MAL	E・本田使用 ALL
8	ゼクセクス	1,949,000	WI-DARAMAUS	2周目-5面
9	コットン	900,390	何も考えないでやるとけっこう面白い	4人設定 連射装置付 1周ALL
10	ガンフォース	3,355,100	(法)"公安9課"'91	ALL

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=36

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（フーバー使用(連)(必)）	176,400	ブルーリボン(菜)	9面、ハガー×0 今月は全機工設
2	キャプテンコマンドー（キャプテン使用(連)(必)）	176,080	GOR-ISD(ち)	9面、ハガー×0
3	キャプテンコマンドー（翔使用(連)(必)）	202,300	KRT-RIK	9面、ハガー×1
4	サンダーブラスター（(連)射はありです）	4,556,010	スノーピンキー GOR-Y. T	7面
5	メタルブラック（(連)射はありです）	522,400	だうだう	ALL、残×1
6	ブロックブロック（ビギナーコース）	74,090	府和高志ぺぺぺ	ALL、ノーミス
7	サンセットライダーズ（ビリー使用(連)射なし）	1,032,340	ブルーリボン(菜)	ALL、P×2 連射はずした後の
8	サンセットライダーズ（ボブ使用(連)射あり）	1,080,660	GOR-NZM	ALL、P×4 連射はずす前の
9	ストリートファイターII（ケン使用(連)射あり）	1,642,400	FGK-VIRGO	ALL、オールパ D×39、爪×2
10	ストリートファイターII（春麗使用(連)射あり）	1,665,900	すさまG-ARIES(よ)	ALL、オールパ D×48、爪×3

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,390,100	Z	ノーマル ALL 春麗使用
2	出たな!!ツインビー	2,945,300	片ちん大王・伝七はヨヨヨイ!(カ)	ノーマル 2-3 1P
3	スラッシュラリー（パリ・ダカ）	3′08″09	店員SSS・男は黙ってトラックじゃ!	ノーマル 1P カミオン使用
4	ゴークス	661,900	太田まるも	ノーマル ALL
5	レゾン	211,200	中谷(も)	ノーマル 連付
6	ナイトストライカー	68,092,720	KKK	シールドEX+3 難度ノーマル
7	ゼクセクス	1,853,600	めざせヨガマスター!	ノーマル 2-6 連付
8	餓狼伝説	369,500	ちゅう	ノーマル テリー使用
9	餓狼伝説	408,200	ペンペンマン	ノーマル アンディ使用
10	餓狼伝説	562,100	キング・バク	ノーマル ジョー使用

君こそゲーメスト!

その2

ザ・キングオブドラゴンズ	ウィザード	4,339,200(連)(必)	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ザ・キングオブドラゴンズ	ファイター	3,479,200(必)	最終面ウンコパターン DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ザ・キングオブドラゴンズ	クレリック	3,489,700(必)	かまし技発見者 DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ザ・キングオブドラゴンズ	ドワーフ	3,621,900(必)	かんのくんよゆー DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ボンバーマン		10,753,100	級(金泉)	ビッグキャロット京都 (京都)
スターブレード	(連)なし	1,737,500	HUSH A BYE まえしまかな♡	タウンスポットプレイランド(大阪)
ラッドラリー	NIGHT	2′54″053	このままでは来月も… スコアラー急募!!	ハイテクセガ高崎 (群馬)
ルースターズ		1,712,800(連)	SDI-EFT-あず	個人申請 西友守山店 ナムコプレイランド (滋賀)
チャリオット	(連)なし	4,629,600	テイル役はきらり屋! GOL屋(ま)(真)	ビッグキャロット京都 (京都)
ドンプル		20,982,090	J. G. K-ALL(副)	ビッグキャロット京都 (京都)
ストライクファイター		174,256,340 HIT=735	EXTEND II-帝	イエローハット (愛知)
スーパーバレー'91		161,220	CVM豆乳DOA	個人申請シルクハット厚木(神奈川)
コットン	1周目(連)付き	1,770,780	ケチくさい伸ばし方 TWL-イエティ(F)	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー (東京)
ゴルフィンググレイツ		-28	DCC-AGAS-KAC(P)	個人申請 ゲームプラザ シグマレジャック (愛知)
ストリートファイターII	リュウ	1,654,500(連)	はい、荏原商事ですう (三)研-VAP	荏原ゲームコーナー (東京)
ストリートファイターII	ケン	1,679,000(連)	町田IJOリンズ(大)(将) FGK-乱丸	キャッスル&YOU² (東京)
ストリートファイターII	本田	1,622,700	次回はストII'で会おう ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター(埼玉)
ストリートファイターII	春麗	1,651,300	DEVICE-SSS	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ストリートファイターII	ブランカ	1,619,100	Sgt. Pepper	個人申請ビデオゴールド 同志社前 (京都)
ストリートファイターII	ザンギエフ	1,700,700(連)	エストが好きなのよ! ACE-RANKO	サブカルチェア (福岡)
ストリートファイターII	ガイル	1,982,600(連)	町田IJOリンズ (ケ)(ロ)(ッ)(ピ)IML-YUJ	キャッスル&YOU² (東京)
ストリートファイターII	ダルシム	1,776,100(連)	決めろ必殺水魚のポーズ FGK・BIG-K	ゲームセンターUFO(東京)
ストリートファイターII	本田・(連)付き	1,726,400	キャピロリンピンク 又の名をバブノローリー	キャッスル&YOU² (東京)
ストリートファイターII	春麗・(連)付き	1,665,900	すさまG-ARIES(よ)	ハイテクセガ金沢 (石川)
キングオブザモンスターズ		1,047,550	伝説の犬畜生! EGC-(神)STR	荏原ゲームコーナー (東京)
ガンフロンティア	(連)付き	1,990,890	200万は、だい丈ぶ GOL屋(ま)(真)	ビッグキャロット京都 (京都)
バーニングフォース	(連)なし	6,308,830裏×2	忍恋Green-Woods (いちめんプロ)	ビッグキャロット京都 (京都)
天地を喰らう	関羽(連)付き	5,794,700	UNKIW	タイトーイン002スタジイアム(大阪)
チェイスH. Q.		30,780,850	ランディのビデオは 必ず録りますGNP!	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
パワードリフト		6′42″18	T&F-KOT	個人申請 ハイテクランドセガベルル (埼玉)
ドリフトアウト		8′18″12	KOW	個人申請 ゲームセンターマットマウスP II (神奈川)

前回の訂正		メタルブラック	(連)なし	583,500	和幸新宿組 MASTER. K	池袋プレイランドラスベガス (東京)
訂正の訂正	2月号分	レーシングビート	FRANCE	3′14″94	FGK-MARY	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー (東京)
訂正の訂正	11月号分	ストリートファイターII	春麗・(連)なし	1,553,800	ピットイン流PAR様	個人申請 宇都宮ピットイン (栃木)

(107ページの続き)ストリートファイターIIですが、久しぶりに全キャラのスコアが1度に更新されました。しかし、連射系以外のキャラはすべて(連)付き。ダッシュでは、一応12人全キャラの集計を予定してますが、連射で分けるのは例の3人だけになります。当然今までのも集計するので、そうなると合計26個…。キテる。

バーニングフォースは(連)なしの記録です。番外地がなくなったあとの(連)付き・なしの分です。

チェイスHQは当然のごとくコマンド使用です。

さて、前回の訂正ですが、メタルブラックのスコア誤記が、正しいものは(連)なしの記録を抜いていたというもの。また、訂正の記録がさらにまちがえていたというもの(いずれもこちらのミス)。改めて訂正しておきます。

今月の永久パターンゲームは、ターミネーター2。典型的な実力永パが可能なゲーム。当然集計は打ち切りです。が、誰か1コインでクリアしてくれないかなあ…。

10店未満のゲームは、シュトラール・クイズTV合衆国Q&Q(いずれもすでにカンスト…)・マジカルクリスタルズ・ナイトオブザラウンド(キャラ別集計の予定は未定)です。

(やまかわ)

プレイシティNASA杉本町店 ☆=35

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー(必)付)	297,900	Seize-Y. N	残0 ALL ハガー×0 (連)無
2	キャプテンコマンドー(翔(必)付)	241,720	サンキューいくら DEVICE-SEI(呪)	残0 ALL ハガー×0 (連)無
3	ストリートファイターII(春麗(連)なし)	1,651,300	DEVICE-SSS	ALL(パ) (爪)×3 (D)×44
4	餓狼伝説	555,500 767,900	Seize- KKK	テリー (連)なし 東 (連)なし
5	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック(連)なし(必)付)	3,489,700	かまし技発見者 DEVICE-DEN	ALL 残0 F星人
6	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター(連)なし(必)付)	3,479,200	最終面ウンコパターン DEVICE-DEN	ALL 残0 やつは何者だ……
7	ザ・キングオブドラゴンズ(ドワーフ(連)なし(必)付)	3,621,900	かんのくんよゆー DEVICE-DEN	ALL 残0 F星人です。ハイ。
8	F-1グランプリ(Aコース)	6′03″738	CYCLONE- NEC	DP. 40
9	F-1グランプリ(Cコース)	7′02″898	CYCLONE-CST(ゆ)	DP. 40
10	F-1グランプリ(Dコース)	7′40″863	あと1. 5秒は縮む! SDI-哭きの(有)	DP. 40

ジャンボ&ABC ☆=38

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	3,313,700	イレーネに顔面シャワー!永野謙一(K.N(ど))	2周ALL ニセ者注意
2	F-1グランプリ(Aコース)	6′09″949	花井のおっさんがやってきた	ノーマル 40pts
3	F-1グランプリ(Bコース)	7′05″548	ESW-チョビ(研)	40pts 中嶋
4	F-1グランプリ(Cコース)	7′08″758	ESW-あかぬけている雪華の足先(研)	40pts ピケ
5	F-1グランプリ(Dコース)	8′00″010	YNG	ノーマル 40pts
6	キャプテンコマンドー(フーバー)	169,870	「N.Hゲームをやめないに全部!」「同じく!!」	ノーマル ラスBOSS
7	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	207,830	「倍率ドン!さらに倍!!」	ノーマル ラスBOSS
8	キャプテンコマンドー(ショウ)	186,320	NSG-UZR	ノーマル ラスBOSS
9	サンセットライダーズ(ボブ)	710,480	小野軍団中ボス-KNG	ノーマル 2-5 P×2
10	ストリートファイターII(ガイル)	1,619,500	ESW-運のない男-FKY(余)(び)	ALL P×18 DKO×34 爪×3

チャレンジャー関大前店 ☆=36

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	305,110	CYCLONE- OMN-R・T	(必)あり ALL ノーマルハガー1
2	キャプテンコマンドー(フーバー)	202,890	MSM	ノーマル R. 9 ハガー×1
3	シュトラール	999,999	F-BOMBER ○妙○	(連)あり ALL ノーマル
4	餓狼伝説(テリー)	501,800	2020SBBマスター(奈)♡	ノーマル ALL P×15
5	餓狼伝説(ショー)	510,400	NOY	ノーマル ALL
6	F1エキゾーストノート(AT)	50″21	MOV-ぱくす	DP200 ALL
7	F1エキゾーストノート(MT)	49″38	ぱくす(殺)	DP200 ALL
8	サンダーブラスター	9,999,990	INGS-N・H(ど)	(連)ALL
9	F1グランプリ(Cコース)	7′06″128	CYCLONE- CST(ゆ)	ALL DP40
10	ストリートファイターII(ガイル)	1,723,300	ブランカスタート! MOV-ぱくす	DKO×25 ALL

タウンスポットプレイランド ☆=25

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズTV合衆国Q&Q	1,999,900+α	CBA-ばやはら S・O(か)パワー有	1coinALL
2	ゴークス	2,253,790	CBA-ばやはら	1cALL 残×0 真のエンド
3	サンダーブラスター((連)なし)	8,802,560	HKRせまいとこでオナる天野あいS. O(か)	1cALL 残×4 ノーミス
4	スターブレード((連)なし)	1,737,500	HUSH A BYE まえしまかな♡"	1cALL 101万OUT
5	ゼクセクス ((連)なし)	2,833,800	HKR5面デモで(オ)(○)(ニ)(ー)(ど)	1c2周ALL 1up×5 誕生日パワー(有)
6	タイムトラベラー((連)なし)	2,109,450	OME-暴走機関車	1cALL (秘)×2
7	タンクフォース((連)なし)	916,200	おんぼろ戦車使用 CBA-ばやはら	1c全36面クリア
8	タンブルポップ	1,644,700	CRYSTAL-ZZ(か)	1cALL
9	ストリートファイターII(ケン)	1,610,500	USG-OME-MrEBI君	1cALL本田400点ツメ×3
10	キャプテンコマンドー	234,110	PEC	1cALL ジェネティー

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック(1P)(連)	519,790	出張NOP-MID	ALL ノーマル設定
2	ブロックブロック(初級)	71,140	RMC-SHO	ALL ノーマル設定
3	ブロックブロック(ノーマル)	申請者なし	元気ハツラツオロナミンC!	
4	オーダイン(1P)	1,044,080	NOP-MID	ALL ノーマル設定
5	ストリートファイターII(ガイル)	587,000	がいる左手のみ片手ALLの青木君ハメなし	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII(E・本田)	1,406,300	AKI	ALL ノーマル設定
7	ストリートファイターII(春麗)	1,421,000	ZEO(対戦にはまり)	ALL ノーマル設定
8	ザ・シンプソンズ(バート)	151,900	RMC-SHO	ALL 3人設定
9			ストII対戦のはまりで山川様すいません	集計があぶない!!
10			でもなんとかする。(移動はどうした?)	

アミューズ&レストメイヨー ☆=

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドリフトアウト	8′30″88	タケP—!	54Pセルカ
2	クイズ合衆国Q&Q	1,924,400	冷や汗かきまくり!! クイズ(研)-MAP	ALL ボーナス×1
3	サンダーブラスター	8,712,090	NAA	ALL ノーミス 残4
4	シュトラール	999,999+α	(ぺ)	ALL 全機種ノーマル設定です。
5	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	186,080	ヤーウェ・VLK	ALL
6	餓狼伝説(ジョー・東)	693,800	B. R	ALL
7	餓狼伝説(テリーB)	500,100	BHK-T. T. T.	ALL
8	スターブレード	1,727,600	AMV	ALL (連)付
9	F-1グランプリ(Cコース)	7′22″316	SVR-NIS(す)	40pts
10	F-1グランプリ(Dコース)	7′51″979	AZU	40pts

タイトーイン002スタジアム ☆=16

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ(Aコース)	6′04″567	CYCLONE- NEC(呪)	D. P. 40 ラルース使用
2	F-1グランプリ(Bコース)	6′54″681	CYCLONE- HURRICANE	D. P. 40 ラルース使用
3	F-1グランプリ(Cコース)	7′02″589	CYCLONE- CST(ゆ)	D. P. 40 ラルース使用
4	F-1グランプリ(Dコース)	7′48″915	NAS	D. P. 40 ラルース使用
5	ゼクセクス((連)つき)	3,708,100	HYAKU-京城屋	ALL1up×6 38万落ち
6	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード(必)(連)つき)	4,339,200	CYCLONE- KIW	ALL 鳥144万
7	ストリートファイターII(E・本田(連)つき)	1,698,500	CYCLONE-CST(ゆ)	ALL(パ)つめ×2 D×40デバイス
8	ストリートファイターII(ガイル(連)つき)	1,930,000	CYCLONE- HURRICANE	P×21つめ×0 D×39
9	マジックソード((必)つき)	15,395,895	悪は我に味方した! CYCLONE-KIW	ALL 30F(ぺ)なし
10	天地を喰らう(関羽(連)つき)	5,794,700	UNKIW	ALL 金×5

チャレンジバンバン ☆=29

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (連付)	3,852,100	明石家たるる☆	ALL 残0
2	タンクフォース (1P)	1,109,700	典型的AB型人間!! 高砂屋ひつじ☆	ALL 残2 (連)付 1P側
3	タンクフォース (2P)	1,454,600	CNT & LON(は)	ALL 残1+0
4	メタルブラック	596,300	JOJO	ALL 残3
5	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	203,570	あーべ!	1C ラスボス
6	クイズQ＆Q	596,300	JAN	1C 最終ステージ
7	F-1グランプリ (Aコース)	6′15″393	N.N	ALL 40pt
8	F-1グランプリ (Cコース)	7′14″159	RGV	ALL 40pt
9	ストリートファイターII (春麗)	1,505,500	えむちィ――――ィィ	ALL P×22 (連)付
10	ストリートファイターII (ブランカ)	1,554,400	Ⓒ	ALL P×21 (連)付 18回2本

モンキーハウス本館 ☆=119

福岡県福岡市六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトオブザラウンド	245,160	G. M. C. SPR	アーサー 6面
2	ナイトオブザラウンド	297,460	SRQ	ランスロット 6面
3	シュトラール	999,999	G. M. C. C-BOLT G塔	ALL
4	マジカルクリスタル	427,739	G. M. C. みやさん	6-3
5	F-1グランプリ	7′40″822	G. M. C. みやさん	Dコース
6	メタルブラック(連)	664,580	G. M. C. C-BOLT G塔	ALL
7				
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆=18

福岡県筑紫野市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ザンギエフ)(連)付	1,700,700	エストが好きなのよ! ACE-RANKO	ALL(パ) D×44 爪×0
2	ストリートファイターII (ブランカ)(連)付	1,665,500	隆で0回 ACE-RANKO	ALL(パ) D×30 爪×0
3	ストリートファイターII (E・本田)(連)付	1,616,600	本田ビデオ希望! マスク1号(MSK)	ALL(パ) D×? 爪×2
4	ストリートファイターII (ケン)(連)付	1,556,200	来月絶対160万 SUR-(文)	ALL(パ) D×? 爪×1
5	ストリートファイターII (ガイル)(連)付	1,827,300	夏も行くの? マスク8号(SHB)	ALL(パ) タル× D28 爪×0
6	餓狼伝説 (ジョー)(連)付	685,400	カニクイザルと 恥丘のひみつ♡	ALL P×? D×0
7	餓狼伝説 (テリー)	509,000	SUR-R.T	ALL P×15 D×0
8	餓狼伝説 (アンディー)	503,900	YAS	ALL P×15 D×0
9	スラッシュラリー (パリ・ダカ部門)	3′05″36	チェザリス大好き 鳥牛蒡がいるBio	ALL
10	メタルブラック(連)付	593,050	さすらいのニューロン ハンター GAW	ALL

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	248,400	HALFING	1cALLハガー×1 (HOOVER)
2	タンクフォース	1,053,700	BIG	1cALL 残2
3	セルフィーナ	3,002,400	清水	1c 15面
4	サンダーブラスター	7,159,420	SHIZAUKA	1c ALL
5	クイズ廊下に立ってなさい!	435,900	G・M・C・DAN	1c ALL 92、5%
6	サンセットライダーズ	620,840	BUI	1c(2-4)
7	ストリートファイターII (春麗)	1,343,000	S・A	1cALLバルログ、ベガでミス
8	ストリートファイターII (ガイル)	1,313,700	TKC	1c ALL
9	ハチャメチャファイター	5,727,370	SHIZUKA	1c 4面
10	ゴークス	702,110	BUI	1c クリア 石×5

スーパーアカトンボ ☆=15

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	472,400	殺人鬼道場=GIN	1コイン ALL ジョー東
2	餓狼伝説	457,800	ブラッディドラゴン	1コイン ALL
3	キャプテンコマンドー	210,880	NGM	最終面ボス ジェネティー
4	ナイトオブザラウンド	92,350	ブラッディドラゴン	ステージ3の3階
5	ロボアーミー	101,800	福岡女学院野田翌美の彼氏32くん	R6
6	D. D. CREW	142	殺人鬼道場=アンポンタンポカン	キング 4面
7	ゼクセクス	1,669,400	NAKAYAMA	1コイン 2-4
8	ハチャメチャファイター	3,518,790	香貫花FC-タッたかタ	2P 何でものせるってのはねー
9	ポラックス	2,312,400	KAZ	6面ボス
10	WWFレッスルフェスト	2周ST10	DAN (パーマン1号)	1コインALL

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	695,400	NEO・GEO買ったぜ!! へたくそじぐ	連なし、ALL ジョー東
2	餓狼伝説	468,600	AFP-仙ずり夫	連なし ALL テリー
3	餓狼伝説	464,600	AFP-チャーミー 連射装置つけんかい!	連なし ALL アンディー
4	ゼクセクス	2,982,300	TUC-HUR 春休みにまた来てちょ	かせぎなし 2周クリア
5	キャプテンコマンドー	115,980	ZAN	キャプテン 7面ボス
6	キャプテンコマンドー	117,570	ZAN	ジェネティー 7面ボス
7	サンダーブラスター	3,332,210	AFP-ポキール 新人リー よろしく	5面
8	クロスソード	5章ボス	てんどんまん、まいちー 俺が会長だ!!?	クロスソードがほぴいー
9	ハチャメチャファイター		だれかやってください。	あそびに来てくれー
10	タンブルポップ		AFPにはいろう!	ビデオテープは今度返すぜ!!

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,169,000	TOM ラピタランド	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII (春麗)	1,397,500	AGO ラピタランド	ノーマル ALL
3	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	160,580	SCI ラピタランド	ノーマル 8面
4	ブロックブロック	206,670	MS ラピタランド	27面 ノーマル
5	メタルブラック	505,700	きんきょ ラピタランド	ノーマルALL
6	キャプテンコマンドー (フーバー)	199,230	NY	ノーマル ALL
7	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	224,630	OKA	ノーマル ALL
8	クイズ合衆国Q＆Q	1,646,900	謎研NAR	ノーマル ALL
9	F-1グランプリ (Dコース)	7′59″555	FER	ノーマル ALL
10	F-1グランプリ (Cコース)	7′34″998	FER	ノーマル ALL

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プリルラ	43,040	REA	しんせいしてやったぜ
2	ハチャメチャファイター	5,818,750	VUL-YUY(か)	自己最高
3	キャプテンコマンドー	133,980	YAT	7面 ボス
4	ボンバーマン	998,800	MAC	申請だけ
5	タンブルポップ	727,800	田中勝志	出川K勝つぞ
6	サンダーブラスター	2,289,150	OYZ	(連)付 5面
7	メタルブラック	510,500	VUL-YUY(か)	画面がきれい
8	タンクフォース	256,400	のり	
9	ストリートファイターII	1,414,600	松江のABE	3×12 5×6 8×2KO×23
10	雷電	2,168,600	白身フライ弁当	責8面 (連)付

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-15 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	419,700	ボスが弱い	アンディ パ×12
2	餓狼伝説	405,500	最後にいらんことしなければ	テリー パ×4回ぐらい
3	餓狼伝説	532,700	100万点希望あり	ジョー 連なし パ×9
4	プリルラ	179,660	ひゃっひゃっひゃっ	R-6 イージー5 マジック76
5	ストリートファイターII	1,513,000	ABE	
6	ゴークス	701,780	MHC-ぱぴよん	1コイン HAPPYEND
7	バーニングファイト	213,950	イージーは点が低い Mr. OMR	S-4ボス RYU使用
8	レーシングビート	4′05″30	7回■用しました?	JAPAN
9				
10	餓狼伝説	1,777,351	6000円ぐらいつかったかな	ジョー、アンディ、テリー使用

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=17

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルブラック	539,030	メタブラ教徒J.J	ALL 連なし
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,544,700	M.T	ALL
3	餓狼伝説 (ジョー・東)	645,400	SURPASSER マノーラ Y.T	ALL P×11
4	餓狼伝説 (アンディボガード)	538,000	SUR-Mrホテル空港&クラウド Y.T	ALL P×16
5	餓狼伝説 (テリーボガード)	513,400	SUR-フラワー&クイーン R.T	ALL P×15
6	オペレーション サンダーボルト	3,234,390	SUR-まだやってるよ、林連研 R.T	ALL 残E×18
7	シークレットエージェント	1,023,600	SUR-アクロバコバコ	ALL R.T 道[illegible]使用
8	ブラックハート	1,792,900	SUR-テトリックはまり K.S⑤	2-4 連なし
9	バイオレンスファイト	14,033,750	SUR-課長代理 アーバン LEE	ALL &アムール
10	ワードナの森	ALL	SUR-変GIN3 他 林連研のみなさま	林連研NEWメンバー募集中!

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (1P)	18,040	KRO .	
2	キャプテンコマンドー (2P)	130,090	G・WAX-TAR &KRO	6面 1Pキャプテンコマンドー 2Pフーバー
3	闘神人ブレイザーズ	27,480	G・WAX-WIN	3-3-2
4	WWFレッスルフェスト	バトルロイヤルALL	G・WAX-TAR	
5	SDガンダム	103,700	吉田3	3面
6	西遊降魔録	58,490	6号の指輪	2面
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,225,300	ラブリーペケ	ALL 3万×11 5万×2 8万×2
8	ストリートファイターII (ケン)	1,493,500	アンダルシアGIW ガンダムの詩がきこえる	ALL ツメ×0
9	ストリートファイターII (春麗)	1,505,900	KRO	ALL つめ×1
10	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,365,100	長谷川	ALL 3万×12 5万×6 8万×2

ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンアメリカ (ビジョン)	892,902	ムッシュかまやつ GOL	ALL
2	キャプテンアメリカ (アイアンマン)	891,701	ムッシュかまやつ おこさまバンド	ALL 残026
3	キャプテンアメリカ (ホークアイ)	574,802	森下 学	R-5
4	キャプテンアメリカ (キャプテン)	570,002	森下 学	R-5
5	餓狼伝説 (ジョー)	565,900	Letzt Kampfer	ALL オールパーフェクト
6	餓狼伝説 (アンディー)	520,000	へもけー	ALL
7	餓狼伝説 (テリー)	469,900	ギースとじじいぶっ殺す!! (ベ)(ル)(モ)(ン)(ト)	ALL 2本おち ポリンキー
8	キャプテンコマンドー (キャプテン)	191,840	春はあけぼの真田昌幸	最終面ボス ハガーの像1体
9	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	3,424,500	広瀬を指名手配 by 柳沢	ALL LV1
10	八卦方士	79	岡地 勇	新記録!!

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (アンディ)	491,500	レストメイヨーの方々 来店ありがとー B、B	1コインALL オール(ぱ)WX0
2	ゼクセクス ((連)なし)	2,422,300	旭川ダムでカワウソを見た!パンダ教教祖様	1コイン(本当) 2周目7面 中吉
3	タンクフォース	475,800	燃える男の赤い戦車! ADMIRAL田中	1コイン旗×20 1UP×1
4	プ・リ・ル・ラ (メル使用)	72,660	まだ甘い!D社ゲームで修業せよ! EBA	1コイン5面激甘 魔法×4スタート
5	キャプテンコマンドー (ジェネティ・(連)なし・2機設定)	169,060	桑野☆蒼さんコミケの土産ありがとーパンダ	1コイン8面ボス 夏は出る?
6	メタルブラック ((連)なし)	495,770	M79星雲からやってきたウルトラSAN(ふ)	1コインALL 残×3 超激甘!
7	スラッシュラリー (パリダカモード)	3′10″25	ソルブレインが終わちまった-K.H.Z	1コインALL バイク完走1位
8	ファイナルファイト (ハガー・(連)あり)	3,036,600	Wプレゼントが終わってしまった-SAN(ふ)	1コインALL ハワイに行けない
9	ミッドナイトランディング (DXタイプ)	583PTS	名古屋撤退2周年記念 全日空使用 真田幸康	1コインALL 松本さん元気?
10	第2回ロッテ雪見だいふく杯争奪	ぽえぽえSFII対戦 Xマス選手権大会	[illegible]ぐち 岡山(ブ) 準優勝やまなか広島(タ)	大勢の方サンクス 優勝にひやしあめ

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	221,360	AIA	ノーマル ALL
2	キャプテンコマンドー (フーバー)	183,800	AIA	ノーマル ラストボス
3	キャプテンコマンドー (キャプテン)	174,730	AIA	ノーマル ラストボス
4	F1エキゾーストノート	MT200pts′50″54	・・Z	ノーマル 1P
5	メタルブラック	526,130	EMF(山)	ノーマル
6	タンクフォース	924,200	AIA	1P ノーマル
7	餓狼伝説 (ジョー)	432,700	AIA	1P ノーマル
8	サンダークロスII	2,405,580	金々	3-6 ノーマル
9	ストリートファイターII (春麗)	1,394,100	TMK イズミ高陽店同好会	ALL ノーマル
10	ストリートファイターII (ケン)	1,309,600	ヘボ男	ALL ノーマル

アメニティスペースOZ ☆=25

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトオブザラウンド (ランスロット)	146,030	GERY!!	ノーマル 4面 宇部
2	ブロックブロック (ビギナー)	94,600	祝全国トップ! Mr.床屋FOX	ノーマル クリア 宇部
3	タンクフォース	927,200	GERY!!	ノーマル クリア 宇部
4	F1エキゾーストノート (MT)	49″85	CCC	ノーマル DP200 小倉
5	ストリートファイターII (春麗)	1,568,600	リー少年だじょ	ノーマル クリア 南小倉
6	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	237,980	XYZ	ノーマル クリア 山口
7	キャプテンコマンドー (フーバー)	209,680	SEE	ノーマル クリア 山口
8	ゼクセクス	3,310,800	TUC-HOR(大甘)	ノーマル クリア 山口
9	餓狼伝説 (アンディ)	478,200	YOU	ノーマル クリア 宇部
10	餓狼伝説 (テリー)	496,200	GERY!!	ノーマル クリア 宇部

■ヒットゲームBEST10

ストII再びインカムUP

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を100点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は73店1月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	901	カプコン
2	2	キャプテンコマンドー	685	カプコン
3	3	餓狼伝説	506	エス・エヌ・ケイ
4	4	F-1グランプリ	276	V-システム
—	5	タンクフォース	228	ナムコ
5	6	WWFレッスルフェスト	213	テクノスジャパン/テクモ
12	7	ファイナルラップ2	175	ナムコ
7	8	サンダーブラスター	159	アイレム
6	9	ゼクセクス	149	コナミ
9	10	スターブレード	131	ナムコ

11位	メタルブラック 125	12位	キャプテンアメリカアンドジ・アベンジャーズ 100	13位	ザ・キングオブドラゴンズ 83	14位	F1エキゾーストノート 80	15位	クイズTV合衆国Q&Q 76

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	875	カプコン
2	2	キャプテンコマンドー	616	カプコン
3	3	餓狼伝説	438	エス・エヌ・ケイ
5	4	F-1グランプリ	286	V-システム
6	5	ファイナルラップ2	268	ナムコ
—	6	タンクフォース	242	ナムコ
4	7	WWFレッスルフェスト	230	テクノスジャパン/テクモ
—	8	ハットトリックヒーロー	105	タイトー
8	9	スターブレード	104	ナムコ
7	10	ゼクセクス	100	コナミ
—	10	クイズ廊下に立ってなさい!	100	セガ
—	10	ターミネーター2	100	ミッドウェー/タイトー

13位	サンダーブラスター 99	13位	F1エキゾーストノート 99	15位	キャプテンアメリカアンドジ・アドベンジャーズ 96

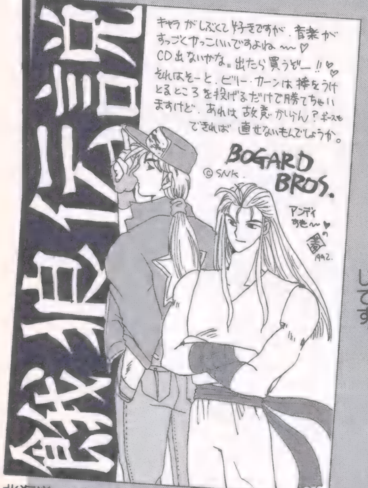
タンクフォースが健闘

なんと、今月はストリートファイターIIの得点が先月よりアップしています。発売から一年近く経過すると、どんなヒットゲームでも人気は落ちてくるのが普通です。

この理由は、対戦プレイのブームがかなり関係していると思います。最近まで対戦をあまりしていなかった所でも、対戦を楽しむ人がどんどん増えてきました。コンピューター戦に飽きた人が対戦プレイを始め、再びインカムがよくなるという現象が起こっています。

ストIIに次ぐ機種は2位にキャプテンコマンドー、3位に餓狼伝説、4位にF-1グランプリと先月とラインナップは変わっていません。その中で、キャプテンコマンドー、餓狼伝説は得点を伸ばしています。ストIIほどの寿命は期待できないにしても、格闘ものブームに乗り健闘している。

ニューゲームで上位に来たのがナムコのタンクフォース。爆発的な人気はない一見地味なゲームですが、一般層を中心に広い人気があるようです。ちょっと見てもルールがわかりやすいのがヒットの原因か。アイレムのボンバーマンと同じプレイ層をとらえている感じです。



北海道　バーバラ菱谷君

サッカー熱がゲームにも

今月突然インカムで8位に食いこんできたのがサッカーゲームのハットトリックヒーロー。先月インカム15位に入っていなかったゲームが躍進しました。この期間、天皇杯や高校サッカーなどがあり、影響されたことは間違いないでしょう。スポーツゲームはシーズンに影響される例はありましたが、典型的なパターンになりました。

ハットトリックヒーロー以下は、インカム部門はまさにダンゴ状態。その中でニューゲームはセガのクイズ廊下に立ってなさいと、ミッドウェーのガンシューティング、ターミネーター2です。ターミネーター2は映画を見ているとかなり楽しめます。難度はとても高く、1コインでやるゲームではないのが残念ですが。

来月はカプコンの新作ナイトオブザラウンドがどこまで来るかが焦点です。

（ぜんじ）

ホワイトハウス箱崎店 ☆=3

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル　☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズTV合衆国Q&Q	1,966,800	次回も出してね? 進士　幹泰	ALL
2	F-1グランプリ (Bコース)	6′54″951	ゲーマー通信面白い!! 進士Y. N幹泰	D. P. 40 亜久里
3	F-1グランプリ (Dコース)	7′41″069	増刊、バッチも買い!! Prof. Y, N	D. P. 40 亜久里
4	ストリートファイターII (E・本田(連)付)	1,703,600	G. M. C. やちょ 最後に勝つのはオレだ	ALL(P)　爪×2 DKO×45
5	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,780,100	G. M. C. やちょ ベガで全国をねらう?	ALL　P×20 DKO×40
6	キャプテンコマンドー (ジェネティー(連)(必))	249,170	HALFLING	ALL
7	キャプテンコマンドー (キャプテン(連)(必))	230,200	HALFING	ALL
8	キャプテンコマンドー (翔　(連)(必))	223,570	HALFING	ALL
9	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必))	224,330	HALFING	ALL
10	タンクフォース	965,200	WGFC-はいご 超運ゲー!	ALL 1UP×2

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	423,500	Mr-KWM	ALL (アンディ)
2	キャプテンコマンドー	159,850	OGA-OWA	S-8 (キャプテン)
3	タンクフォース	439,500	OGA-TKO	S-20
4	プリルラ	183,100	IPA-KN	S-6
5	サンダーブラスター	3,235,450	Mr-CIA	S-5
6	ザ・キングオブドラゴンズ	2,415,700	OGA-OWA	ALL (エルフ)
7	ストリートファイターII	1,469,800	OGA-OWA	ALL (リュウ)
8	ターボフォース	1,092,100	Mr-CIA	S-2-1
9	レゾン	227,700	OGA-OWA	S-5
10	アクロバットミッション	391,900	Mr-S-LAST	S-4

春駒ゲームセンター

佐賀県鳥栖市京町711-1　☎(0942)85-2061

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン)	197,070	MC浜〜! ハガーのバカ×0	1コインALL
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	204,400	H.KUBO! アドリブしかねえよ	LASTBOSS
3	キャプテンコマンドー (フーバー)	207,650	あとちょいでALLだ HAL	LASTBOSS
4	ストリートファイターII (ケン)	1,535,900	つかれるーん ポール魔鬼	ALLパーフェクト
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,508,400	もういやーん ポール魔鬼	ALLパー D×19　ツメ×1
6	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,451,900	まだまだあまい! HAL	ALL D×21　ツメ×0
7	餓狼伝説 (ジョー)	653,200	爆烈で稼ぐっすョ〜 HAL	ALL　2人逃し D×3連なし
8	ギャロップ	996,310	そこで死なんでょ!! YOU2coLtd	2-E 連なし
9	サンダーブラスター	3,308,330	さんだーぼうる! YOU2coLtd	5面BOSS 連なし
10	サンダークロスII	2,726,950	手が死ぬっす H・KUBO　うけけ	4-4　BOSS 連なし

サミーハウス ☆=2

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハチャメチャファイター	11,019,090	ストII対戦引退希望!! C-BOLT-VIC	今月1回しかやってない　5面
2	ストリートファイターII	1,614,700	GO. D(ま)	ガイル少佐 ALL
3	キャプテンコマンドー	116,950	来店ありがとうございます。ACA-YS。	ジェネティー 7面2Prer
4	キャプテンコマンドー	122,340	また、来てください。 ACA-YS。	フーバー 7面2Prer
5	スラッシュラリー	3′12″05	今度。行きます。 ACA-YS	ALL
6	キャプテンアメリカ	925,002	次は何をやろうかな? ACA-EGA。	ホークアイ使用 ALL
7	ドンプル	10,110,250	今度必ず行く!! 米の飯 C-BOLT-VIC	遠征ありがとう。 21面　やらん!!
8	デンジャラスシード	3,994,150	C-BOLT-VIC	ALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ	1,803,500	最近の常連さん。 赤い帽子の人	稼ぎなし ALL
10	エグゼドエグゼス	10,000,000	ACA- 吉田博一	ノーマル (無)　R?

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スラッシュラリー	3′15″02	岩崎　彰弘	ALL 高1年生
2	ストリートファイターII	902,600	中平　和広	中1年生 ALL
3	キャプテンコマンドー	14,780	畑瀬　誠一郎	2面 中2年生
4	ザ・キングオブドラゴンズ	18,900	小西　利典	3面 よびこお
5	テトリス	66,478	森　和明	レベル-19 よびこお
6	F-1グランプリ	234,877	神谷　賢宏	中2年生 2位
7	ストリートファイターII	730,800	坂元　謙一	11面 中1年生
8	TV合衆国	27,500	松本　美則	高1年生
9	ハットトリックヒーロー	13点	谷口　裕司	高1年生
10	餓狼伝説	35,200	浦頭　和則	2面 中3年生

てあたりしだい ゲームリスト

1月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
フットボールフレンジー	エス・エヌ・ケイ	8−4	スポーツ	1月31日	体力と頭脳を極限まで使え！フットボールは究極のスポーツだ！
ナイツオブザラウンド〜円卓の騎士〜	カプコン	8−2	アクション	1月30日	CPシステム第18弾。中世を舞台にしたナイトアーサーの冒険。
マッドドッグマックリー	カプコン	専用銃	ガンシューティング	1月31日	42インチ画面使用のガンシューティングレーザーディスクゲーム。
スタートレック	データイースト		ピンボール	1月23日	デコフリッパー第14弾。映画シリーズでおなじみのキャラが総出演。
シュトラール	UPL	8−2	シューティング	1月	再び曲者横シュー登場！ 武器選択後残りの重量分ボムが持てるぞ！

2月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ガンホーキ	アイレム	8−2	シューティング	未定	
ボンバーマン2	アイレム	4−2	アクション	未定	前作の人気に応え、より戦略的によりマニアックになった続編登場。
ブランデス	アルュメ	8−3	アクション	3月下旬	
冥王	アルュメ	8−2	シューティング	3月下旬	
サッカーブロール	エス・エヌ・ケイ	8−2	スポーツ	2月	近未来スポーツ第2弾。高速球が飛び交うスタジアム！
ラストリゾート	エス・エヌ・ケイ	8−2	シューティング	未定	第3コロニーを救え！ユニットを使いこなすのが勝利への道だ！
アンドロデュノス	ビスコ/エス・エヌ・ケイ	8−2	シューティング	未定	NEO・GEOソフトで待望の横スクロールシューティング登場だ！
ミューティションネイション	エス・エヌ・ケイ	8−2	アクション	未定	忘れ去られた街の死闘！スラムの悪夢を叩きつぶせ！
マジカルクリスタル	カネコ／アトラス	8−2	アクション	2月3日	4つのワールドへ行きクリスタルに閉じ込められた妖精を救え！
ビーラップボーイ	カネコ	8−2	アクション	3月	ラップサウンドに乗りまくる格闘アクション。3人同時プレイ可能。
ストリートファイターII'(ダッシュ)	カプコン	8−6	アクション	3月	ファンならずとも待望の前作のバージョンアップ版。
アドベンチャークイズカプコンワールド2	カプコン	0−4	クイズ	2月〜3月	CPシステム第19弾、カプコンクイズシリーズ第5弾。
HEXION（ヘクシオン）	コナミ	8−2	パズル	3月	
グランプリスター	ジャレコ		ドライブ	2月	ハンドルとシートの連動でバトルを体感！4人通信可能F1レース。
64番街	ジャレコ	8−2	アクション	2月	合体攻撃で攻めろ！同時プレイ格闘アクションだ！
アラビアンファイト	セガ	8−2	アクション	2月下旬	アラビアの海を、砂漠を4人の勇者がかけめぐる！
クイズ地球防衛軍	タイトー	0−4	クイズ	2月中旬	
ウルフファング	データイースト	8−3	シューティング	2月	一昨年に発売された"空牙"の続編。64種類の機体を選択！
ダークシールII	データイースト	8−2	アクション	未定	前作を大幅に上回るサウンド・グラフィックに乞うご期待！
ガンボール	データイースト	8−2	アクション	未定	フリッパーのフィーチャーをモチーフにした痛快アクション！
フック	データイースト		ピンボール	未定	デコフリッパー第15弾。スピルバーグの映画に先駆け、日本で公開。
雀師	テクモ	KB	麻雀	2月上旬	トータル8ラウンド、各ラウンドごとに美女がお相手します。
WHOOPEE!!(フーピー)	東亜プラン	8−2	アクション	未定	コミカルアクションと脱衣が合体したウへへ!!のゲームだ！
スティールガンナー2	ナムコ		ガンシューティング	2月	演出ますます充実！さまざまなギミックが2人を待ち受ける。
SONIC WINGS	V-システム	8−2	シューティング	2月	8人のパイロット、8種の機体で楽しめる新方式シューティング。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,423,000 1,317,400	Mr. FJI M. J.	RYU E・本田　爪2
2	ストリートファイターII	1,408,600 1,464,500	まるさの男 セコ技使用Mr. FJI	ブランカ　AP ガイル
3	ストリートファイターII	1,426,900 1,422,700	激甘〜　Mr.FJI CAC(K-1)	KEN　AP 春麗
4	ストリートファイターII	667,900 1,250,400	KEW Mr. FJI	ザンギエフ ダルシム
5	ゴークス	676,640	ぶい。	ALLクリア 石×5
6	サンダーブラスター	3,619,940	CAC　負け犬にはならん　春が来る奴!	STAGE　5
7	キャプテンコマンドー	220,220 117,600	TMB AKD	ジェネティーALL キャプテン7ボス
8	キャプテンコマンドー	91,180 99,640	AKD(byモモ) TIMES代表	ショウ　6ボス フーバー　6ボス
9	餓狼伝説	329,300 422,500	M. J. M. J.	テリー アンディ
10	餓狼伝説	376,200	M. J.	ジョー

ゲームプラザ ☆=141

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	250,180	ぼく貴族の息子。 ?君	ジェネティー ALL ㊧㊙
2	キャプテンコマンドー	220,180	やっぱりコレダー。 ?君	キャプテン ALL (連)(必)
3	キャプテンコマンドー	167,520	私の相棒 デモリッション.EPS	フーバー ALL(連)(必)
4	メタルブラック	459,100	RICK.	クリア　残0 (連)ナシ
5	クイズ廊下に立ってなさい	460,600	JUN	94.3% あと1万
6	ゴークス	1,398,790	かせぎやっぱり運? WGFC-UMA	1クレ　ALL(真) 残4　右→左→左
7	ゼクセクス	3,364,100	S.F	1UP×3 2周ALL
8	ストリートファイターII (連)	1,639,300	あんまりかわらんしっぽ人=ICE	ALL(P)　爪×3 ドローいっぱい
9	シュトラール	999,999	P.O S.F　の2名様	1クレ　ALL (連)ナシ
10	キャプテンアメリカ	857,202	ホントに永パ? B.Bクルー	アイアンマン ALL

神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	997,400	ゼクセクス魔王の声優=(大)ハム	ALL 穴うめ
2	タンクフォース	372,400	MGF-Y. K	RD17
3	WWFレッスルフェスト(タッグマッチ)	全2周クリア	MFG-A・HO	ウォーリアー デビアス使用
4	ブロックブロック(ビギナー)	71,110	A	ALL
5	ハイドラ	858,765	DS][-MASTER	ハード〜日本 ALL
6	サンセットライダーズ	773,520	コルマーノ	2-6ボス コルマーノ使用
7	ソルバルウ	不明	1時間以上やってつかれた(出た時にした)	40コインぐらい 最後で30コイン
8				
9				
10	今月は	これだけなのだー	みんなで神宮前キャロットにスコアを出しに	きましょう

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

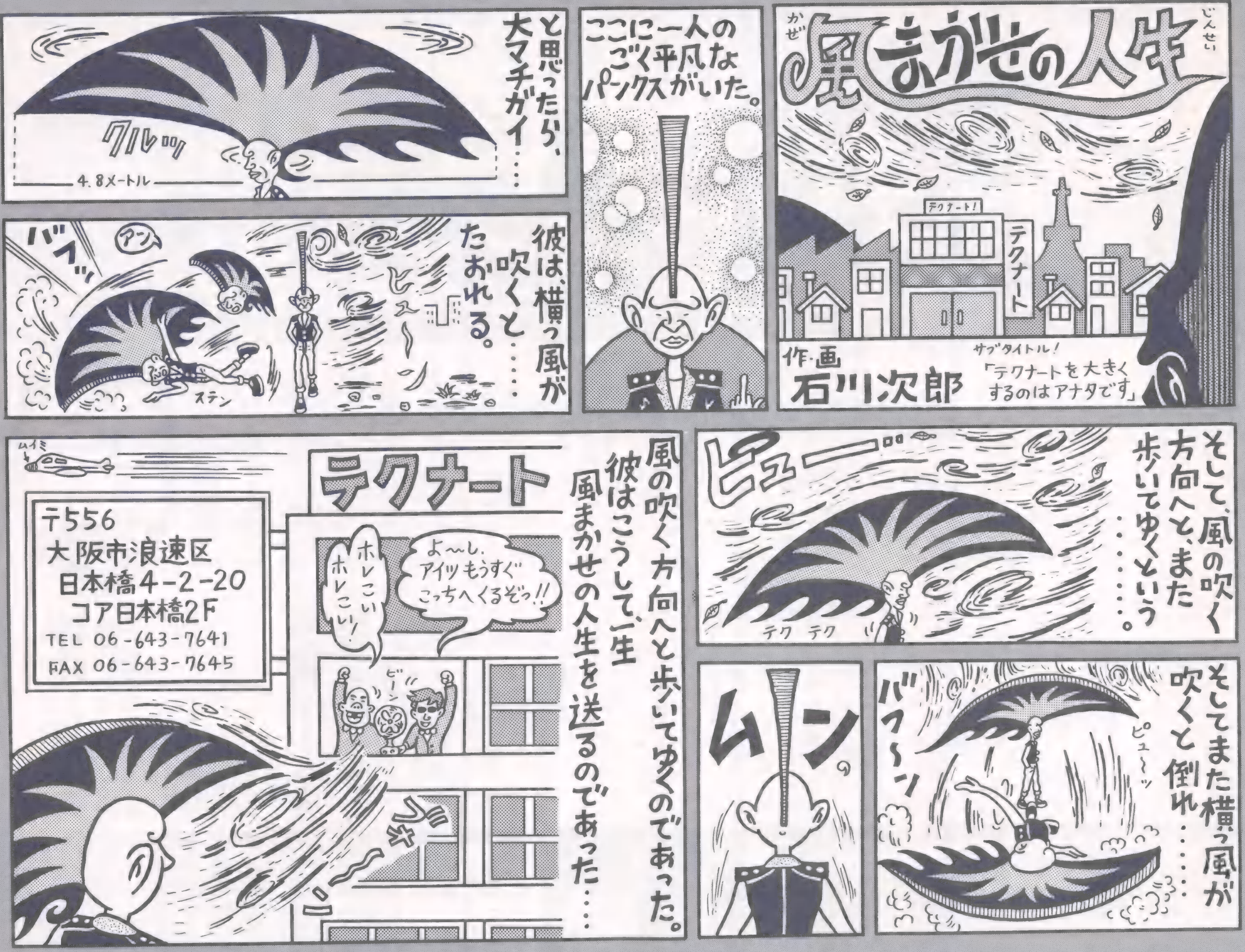
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,295,700	犯人いっこー	2-3ツインビー
2	ドラゴンセイバー	833,460	URD	ALL
3	コットン	2,078,340	URD	2C.12面ボス
4	サンダーブラスター	4,469,290	マヌーな URD	(連)5面　ボスをころせた
5	D.D.クルー	282	ARIEL	4面ボス Fuck You
6	キャプテンアメリカ	874,702	MGF-大塚	1c、クリア アイアンマン使用
7	メタルブラック	390,860	TLS-Mouchan	ステージ6
8	キャプテンコマンドー	171,700	そうちゃん	1c.ジェネティー イージー
9	ゴーストタウン	40	SEN	リプレイ
10	タンブルポップ	832,300	T	ステージ9

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(コマンドー)	168,180	GOE	以下ノーマル設定 3機　ジェノサイド
2	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	147,550	CYBER-YAS	STAGE-8 BOSS
3	キャプテンコマンドー(ショウ)	90,240	SPLASH-ZON	STAGE-6 BOSS
4	F-1グランプリ(Aコース)	6′11″293	あと5秒はいける! YAS	ノーマル設定 ALL位ナカジマ
5	F-1グランプリ(Bコース)	7′17″761	ABC	P=40 アレジ
6	F-1グランプリ(Cコース)	7′23″372	全国のみなさんはもう6分台出してたりして	P=40 プロスト
7	F-1グランプリ(Dコース)	7′55″578	39秒台出てるんだろうなあ!?追いつけん!	P=40 プロスト
8	ストリートファイターII(E・本田)	1,360,700	CYBER-YAS 元旦にて!	ノーマル設定 P×21　D×5
9	サンダークロス	48,811,240	FWII92'-NAT³ (過)(労)(死)	37-3　残183 開店→閉店
10	チャリオット	4,145,000	SPLASH-RIP	ノーミスALL 残5



風まかせの人生
作・画 石川次郎
サブタイトル!
「テクナートを大きくするのはアナタです」
テクナート!
テクナート
ここに一人のごく平凡なパンクスがいた。
と思ったら、大マチガイ……
クルッ
4.8メートル
彼は、横っ風が吹くとたおれる。……
バフッ
アン
ヒュ〜ン
ステン
そして、風の吹く方向へと、また歩いてゆくという……。
ピュ〜ー
テクテク
ムン
そしてまた横っ風が吹くと倒れ……
バフ〜ッ
ピュ〜ッ
風の吹く方向へと歩いてゆくのであった。
彼はこうして一生風まかせの人生を送るのであった……
テクナート
〒556
大阪市浪速区
日本橋4-2-20
コア日本橋2F
TEL 06-643-7641
FAX 06-643-7645
ホレこい ホレこい!
よ〜し、アイツもうすぐこっちへくるぞっ!!

ゲーメスト 5月号 No.71

次号は3月30日発売!!
総力特集'92AOUショー
ストⅡダッシュの全貌
最新いち押しゲーム情報満載だぁ!!

論

メーカーの意識とプレイヤーの思い

関西ツアーに行ってきました。ゲームセンターを回るたびに、人、人、人の渦。よくもまあこれだけのゲームファンが集まってくれたと思います。

思い起こせば、3年前の大阪のゲームのショーもものすごい人でした。考えてみれば大阪は日本の2大都市の1つだし、ゲーマーがたくさんいるのもあたりまえです。

しかし、今回はゲーメストのファンが集まってくれたわけで、これは私にとってはとてもうれしいことと感じています。

かつてのゲームファンは、ナムコというメーカーを中心としてまとまりを見せていました。ナムコの直営店であるキャロットハウスにはマニアが集まり、ナムコの新製品は注目の的でした。

ナムコの方針が変わってから、プレイヤーのゲームに対する過剰な思い入れを受けとめるものはなくなってしまいました。プレイヤーの思い入れはゲームセンターへお金を投資するという結果に結びついていきます。しかし、それだけではとどまらないのです。

本来、ゲーマーの思い入れはメーカーがうまく生かしてやるのが一番だと思います。ゲームという楽しみを供給してくれるのはメーカーであって、プレイヤーにとってゲームメーカーは憧れでもあるからです（実際にはゲームを作っている人たちはとーっても苦労している人ですか）。

関西パワーの秘密はどこに

現在のゲームは関西主導型？

しかし現実には各メーカー共に、大きな目立った動きは見せていません。特に関東のメーカー、ナムコ、セガ、タイトーは方針が別の方向にあるのか、ゲームファンとつながりを持とうという意図は感じられません。

それに比べ、関西にはカプコン、コナミ、SNK、アイレムといったソフトメーカーがあります。現在のプレイヤーは、「こちらのほうのメーカーに親近感をより感じているようです。東京にいるとわからなかったのですが、関西に行ってみてそれをひしひしと感じました。プレイヤーの間から、メーカーの地元であるという雰囲気がすごく感じられました。

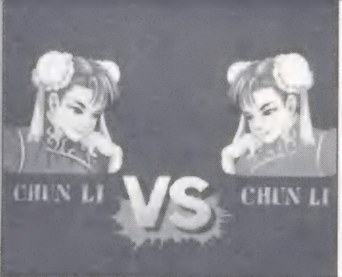
ゲームはとても面白いものです。多くの人にそのよさが広まっていくだろうと、ファミコン以前でも私は考えていました。しかし、一人でゲームをしているだけではやはりつまらない。同じ思いを分かち合うことによって、より面白さが増し、新しい出会いがあるのです。

同じ思いを分かちあえる手助けを、ゲーメストはこれからもしていきたいと思います。

（ぜんじ）



●とうとうやってしまいましたよホイ、完全に趣味のメーカー特集。こんな楽しいお仕事はじめてよ。若い人には、少しつらかったかな？…それにしても、創刊号アンケートで「デコ特集やってくれー」と叫んでた当時読者の自分が、結局担当やるはめになるとはな。そこのアナタ、やりたいことあるなら自分でやるしかないぞホレ。ともあれ、半年前のアンケートで「デコ特やれー」と言ってくれたみんな、ありがとう!!（ザビガは？栗原）



●ダッシュである。スーファミ版ストⅡの発売を控えて、今年は何か起こるような気がする。ストⅡを中心に嵐の吹き荒れる1年になるだろう。



●「シューティングをやるぞ」宣言をしてからはや2年。ようやく攻略もコツコツできるようになった。うーむ、最近大型ものでいいのがないのでそっちにのめり込めるようになったからかもしれないなあ。まあお金が超減ることがないので助かるけど。その分スキーに流れたりして（笑）。去年の10月に痛めた腰（軽いギックリ腰）ってまだ治ってないのにスキーに行ってるもんだから、治るものも治らない状況、大丈夫かなあ…。（ずるずる）



●どーも、新人のぜるぜると申します。編集後記には初登場ですね。アクションからシューティングまで幅広くやっていくつもりですので、読者の皆さんには末長くかわいがっていただきたいと思います。よろしくお願いします。

昨年は格闘ブームでしたが、今年はグラⅡ並みのシューティングが出ることを個人的に望んでいます。AOUショーが楽しみだなあ。メーカーさん、お願い！

（謎の新人　ぜるぜる）



●これを書いている当日（1/31）は雪。車で出勤すると後輪がすべって楽しい。が、公道はやっぱり怖い。1歩まちがえると即事故だもんねえ。やだやだ。

今、家庭用でおもろいゲームはレミングス。シナリオ集も発売されることだし（98のね）この号が出るころは120面クリアしているでしょう。

大阪の皆さん、対戦どうもありがとう。今度はもっと時間の余裕のあるときに行きたいね。でも、その頃はダッシュか。ベル&ブラで天下を取る!?（やまかわ）



●今月の常識一言。通販申込など（に限らず）で、為替だけ送りつけるなんてのは論外だとして、レポート用紙の切れはしになんかに用件を書くのも失礼だぞ。☆今月のパズルだ。2月号のパズルで、プレイヤーのサイの目が5514……でなく5414……で始まるとして（誤植だったのサ）初期ヒットポイント10、1ラウンド制として、勝者は誰になる？これも豪華な粗品が当たる可能性あるぞ。☆どーも風邪ひきさんだ。で、春には花粉症か？　涙でるなー。（APAPA）

GAMEST ゲーメスト　4月号

■平成4年4月1日発行　第7巻4号通巻70号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　C・C　栗原桃郎
じーぷー　N・O　ずるずる　T・J　APAPA
YOU・A　遠藤ちゃら子　塩原利康　C・LAN
HIR　古葉美一　植村伴北　藤原ひさし
えび　もも　みんく・いるか　かる　渡辺裕美子
内山利栄　猿渡雅史　西原雅子　佐藤孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

1月14〜20日の一週間、関西ツアーに行ってきました。各メーカーの方をはじめ、ゲームセンターに集まってくれたみなさん、どうもありがとう。今度行くときはもっと余裕をもっていきたいと思いますので、よろしくね。

あと、ゲーム企画大募集は今後、定例でやっていきたいと思っています。いきなり第2回の募集があってもいいように、ネタをためておこう。

（猿渡　雅史）

表紙の裏をとれ

ストⅡ、ケン使ってます。でもダッシュは出てしまう…まだクリアしてないのによお。

ま、それはおいといて、シューティングにひさびさに燃えている。メタル・B、ゼクセクス…やってみると面白いんだな、これが…。

あ、そーそー先月の同人、ロストシープ買ってやってねいい作品載ってるっす。

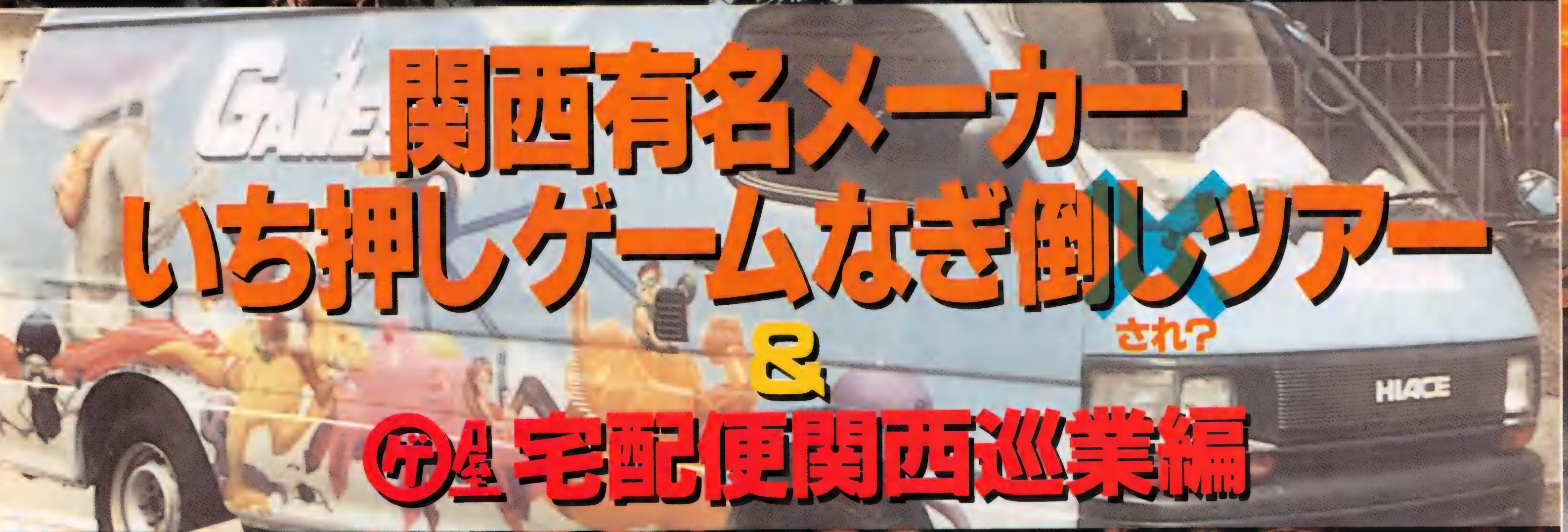
藤原ひさし

頑張ったぜコーナー

GAMEST in OSAKA

関西パワー大爆発!!





関西有名メーカーいち押しゲームなぎ倒し(され?)ツアー & ゲ屋宅配便関西巡業編



1月14日、我々ゲーメストスタッフはゲ屋号に乗り込んだ。目指すは関西。ゲームメーカーの開発室に踏み込んで、ニューゲームの情報をもぎ取ってくる、これが使命だ！

そして強豪、関西プレイヤー軍と対戦し、ゲ屋グッズを売りさばく。こんな無謀な任務を果たすべく、1週間の長旅に出たのである。

さて、我々を待ち受けているものは何か、はたして生きて帰ってこられるのだろうか。期待と不安の入りまじる中、ゲ屋号は西へと突き進んだ。

この人たちが大阪へ行った人たちだ!!

●ゲーメスト編集部
石井ぜんじ／YOU・A／やまかわ悠理／KAL／猿渡雅史
●ゲ屋宅配便　小嶋守／加藤剛／加藤健

「ゲ屋がくるんやで!!戸締まりしっかりせなあかんで。女子供は、外へ出んときや!!」と、関西方面の方々を震撼せしめたゲ屋宅配便。
ゲ屋宅配便が関西ツアーに行ってきたのは1月15日〜19日。その間、ゲーセン3軒、メーカー5社に鋭く迫ってきたのであーる（地図参照）。

16日①

開発陣のパワーがみなぎる うおっしゃあ! カプコン

関西ツアーの一番手は、今や飛ぶ鳥を落とす勢いのカプコンだ!!ストⅡ対戦大会あり、開発㊙話ありで、超盛り上がったぞ。では、気合を入れて、いってみよう!!

毎度おなじみストⅡ大会

メーカー訪問のトップバッターはカプコンだ。カプコンで対戦ゲームといえばストⅡしかない。

ゲーメスト編集部員はKAL、やまかわ、YOU・A、ぜんじの4名。カプコン開発スタッフは8名+ギャラリー数十名。カプコンさんの社内ギャラリーはチョー熱い。

我らゲーメストは1人2回戦うこととなったのだ。まず最初はKAL。「おっ、けっこういけるかな」と思いきや、あっさり負け。しょっぱなから負けるとは縁起でもねーぜ。しかし、この1敗を守り、ゲーメストは7勝1敗の大差で勝ったのである。

いつものことながら大騒ぎの対戦大会だが、この日も例外ではなかった。セッティングの都合で音が出ず、なんか間が抜けてるなあ、と思っていたら、ゲーム画面に合わせて誰かが「しょーりゅーけん!!」と叫び始めたのだ。それからというもの、「パオーン」とか、「はどーけん」とか「バシッ」「ふっ」などと自分たちで音を充てて、盛り上げていたのだった。

ドーモードーモー


サウンド担当のぴいさんに、容赦ない攻撃で攻めまくるYOU・A。

聞きまくりコーナー

どんな話が飛び出すか?
ストⅡダッシュ㊙インタビュー


はたして何度目の対戦になるのか、NIN vs 石井ぜんじ。

対戦大会も一段落ついたところで、開発者インタビューへ突入。NIN氏、TOO氏、SHIN氏の3名が質問に答えてくれた。



今年の超期待作、ストⅡダッシュの画面だ。

ぜんじ…やはり聞きたいことと言えば、ストⅡのことなんですが。ずばりどんなゲームになるんですか?

NIN…ストリートファイターⅡで私自身気に入らない点がいくつもあったんです。それでその点を改善して、かつ新たな要素もつけ加えようというわけですね。

YOU・A…気に入らなかった点とはどんなところですか。

NIN…対戦プレイでは、異種格闘戦をした場合にあまりにも差がありますね。そこは直します。

特に私は今ブランカを使っているので、ブランカやリュウ・ケンはぜひ強くしたいですね。

ぜんじ…どこが変わりましたか。

NIN…まだ調整中なので何とも言えません。とりあえず、ブランカのローリングアタックのカウンターダメージを1倍に戻してみました。そうしたら全然楽にローリングが出せるようになりましたよ。ジャブで落とされても全然痛くないですから。

そのおかげで、ブランカのファンが社内でも増えました。

YOU・A…やっぱりガイルは強いですか。

NIN…いろいろ調整していますが、ガイルはキャラ自体少し弱くしないとバランスが取れないかもしれません。今のところ他のキャラを強くする方向でできるだけいこうと思います。

山河…とは言っても、ザンギエフでダルシムに勝てるようになるんですか?

NIN…なるはずです。何とか考えてみましょう。逆に質問なんですが、こうしたらいいじゃないかという意見がありますか?

YOU・A…リュウ・ケンの昇龍拳が地上に当たっても倒れるようになるといいんじゃないですか?

NIN…ダルシムの手足や、ガイルの中足払いに当てると倒れますしね。ちょっとやってみますか。

やまかわ…四天王が使えるというウワサも聞いたんですが。

NIN…せっかくバージョンアップ版を出すんですから当然そのくらいのことはしますよ。

ぜんじ…四天王は強いですか。

SHIN…基本的な性能がマイキャラの8人より上なので、自分で操作できるようにしてみたらやはりかなり強かったですね。ただ、このままだと対戦では四天王有利になってしまいます。

マイキャラ並みに性能を落とすと今度はコンピューターで出てきたとき前作より弱くなってしまうかもしれないし……。そのへんはじっくり調整していきます。

やまかわ…バイソンは弱そうですけど、本当に強いんですか?

NIN…近くに寄られてパンチされるとかなりイヤですよ。でも蹴りがないし、ジャンプすると弱いですね。私ならサガットを使いますね。

ストⅡでは同キャラ対戦もできますよ。前作では同じ人間が2人いるのが不自然だと思ってやらなかったのですが、今度はやりたくてもできなかった夢の対決ができます。期待してください。


ストⅡダッシュの質問に快く答えてもらえ大喜びの編集部員。

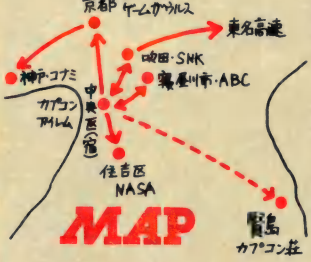
ストⅡはまだまだ調整中だというのにいろいろな話を聞かせていただいた。

さて、ストⅡはどんなゲームになることやら…編集部員の頭にはそれしかないのであった。（ぜんじ）



ゲ屋号をバックに記念撮影。おや?謎の仮面男が登場。

これが我々の脳細胞を死滅させた地獄のスケジュールだ!!



14日	車3台で東京出発
15日	プレイシティNASA
16日	カプコン・アイレム・SNK
17日	ビデオシステム・コナミ（石井と猿渡は三重県賢島へ向かう。ゲーム企画の選考会だ）
18日	ゲームザウルス（石井と猿渡は徹夜明けで、真夜中大阪のホテル着）
19日	コスミックプラザABC
20日	一同爆睡
21日	東京へ舞いもどる

in OSAKA

16日②

サンダーブラスターで勢いにのる えい!やあ!! アイレム

ギャロップ、サンダーブラスターと、アイレム色の強い作品を続けざまに発売し、今年期待大。謎の多いサンダーブラスターをはじめ貴重な話が盛りだくさん。

前代未聞!? 2P同時プレイの対戦大会

アイレムさんだ。ゲームはサンダーブラスター。1Pと2Pで戦い合うわけではないし、結局2人同時プレイで点数の高いほうの勝ちというルールに決まり、試合スタート。

結果は4試合で、ゲーメストが全勝。あまりにも差がついた。まあ、気を取り直して、インタビューをしましょう。ということで、いろんな話をお伺いした。



アイレムのゲーマーこと小水氏と対戦するYOU・A。熱い闘いだった。

聞きまくりコーナー

統一された世界観を目指せ

インタビューには、アイレムーのマニア、小水さんと広報の井上さんが答えてくれたのだ。

YOU・A…サンダーブラスターのボスなんですが、出現する前にボムを撃つと耐久力が下がるみたいなんですが？

小水…そうですね。ボムを撃つ、というより、ボスが出現するとき連射のゲージが0なら、耐久力が下がるんです。

ぜんじ…それはなぜですか？

小水…とりあえず、ゲームの性質上連射能力に左右されるところがあると思うんです。だから、レベルの高い所で連射を続けている人は、うまいプレイヤーと判断して耐久力を上げ、ゲージが0の人に対しては、やさしくするようにしてます。つまり、ボムを撃てばゲージは強制的に0になりますので、かんたんになるということですね。

やまかわ…エンディングがいろいろあるみたいなんですが？

小水…一応4種類、用意してあります。ハッピーエンドからバッドエンドまで、コンティニュー回数や、その他の要素でマルチエンディングにしてあります。

KAL…色々なストーリーを楽しめるわけですね。

小水…そうですね。デザインの人間が、そういった世界観にこだわってますからね。R-TYPEに出てきた自機、R-9の進化した型のR-11がギャロップの自機ですし、サンプラでも自機がやられたあと、消えるようにいなくなりますよね。あれも別の世界に飛ばされているという設定なんですよ。

YOU・A…あー。だから普通の爆発パターンじゃないんですね。

ぜんじ…連射装置付きのサンプラについてはどうですか？

小水…まあ、プレイヤーが自分で選択すればいいんじゃないでしょうか。けどサンプラは、連なしのほうが面白いと思いますよ。

編集部員も満足。なぜって今年のアイレムはやるぞ！という気迫が感じられたからなのだ。

（さわたり）



マニアに人気のサンプラの話を、しつこく聞き出そうとする編集部員。



どんな質問にも真剣に答えてくれたアイレムの方々。



みんな集まって記念撮影。おみやげにR-TYPEの設定本をいただきました。

やまかわ悠理の大阪ツアー道中記



1月14日正午

編集部を予想通りに30分遅れで出発。中継ポイントの㋘屋サービス部の本部を出発したのは1時間遅れ。ま、なにはともあれ、1週間の長い旅の出発だ。

PM3時

東名高速で富士山のふもとのあたりを通過。ここぞとばかりに写真を撮りまくる㋘一行。気分はほとんど「フジヤマ」「ゲイシャガール」「ハラキリ」の世界である。

PM8時

大阪市内にようやく突入。環状線を脱出し、いざ宿へ。だが見つからない。迷うこと1時間で宿を発見。実は環状線を降りて1、2分のところに宿はあったのだ。



サービス部本部前で記念撮影。はたして無事に帰ってこられるか？

PM11時

メシを食い床に就く。が、宿のテレビにはコインシューターがついていない。Hな映像が見られるというアレである。悔しさにまかせて、やまかわが家から持ってきたファミコルをセットする。だが、持ってきたソフトがマズかった。誰もドラクエⅡを見ていて楽しむ奴はいない。かろうじてファミスタで楽しむ。



テレビにファミコンを接続中のやまかわ。どう見ても悪さしているようにしか見えない。



宿の入り口でパチリ。いつもにっこりぜんじ編集長。しかし、妖しいホテルだ。

1月15日AM11時

朝は㋘屋と㊞スタッフは別行動。とりあえず㊞スタッフは、肩ならし&朝メシに天王寺まで出る。そこでYOU・Aは「腹が減ってない」とのことで他の4人で定食屋へ。メニューを見て一言「安い!!」。400円もあれば1品食えるのである。やまかわだけ焼めし&鴨なんばんの2品攻撃。他のスタッフは無難に焼肉定食であった。

その頃、YOU・Aは乱入台でいたいけな小学生をガイルで入ってボコボコにしていた。大人げない…。

PM4時

イベントも終了し、帰ろうとしたところ、梅田を根城にする少年たちに囲まれJR杉本町駅前のゲーセンに連れこまれる。彼らの狙いは当然ストⅡ。2時間近く「休憩」してしまった。ぜんじのダル公はもうアヘアへ。後に、梅田の少年Aは「ムエタイ小僧」（ダルにムエタイキックはめをしまくった）とスタッフから呼ばれていたのである。当然彼はこのことを知らない。また、少年Bにも「名前を載せてくれ」と頼まれたが、名前を忘れてしまった。ごめんね（フリント調に）。

PM7時

スタッフ一行はなんばへ。目当ては、お好み焼きとたこ焼きである。たこ焼きを求めて夜のなんばを徘徊したのだが通った道がヤバかった。数の呼び込みの攻撃をかわし、ついに目的の地に到達。うまかった。ゲップ。

とりあえず、なんばCITYにある「エイビス」というナムコ直営店に行く。YOU・Aがここでも対戦台で勝ちまくる（ガイル）。店員に身分がバレてサインをねだられる。

16日③

今、一番ホットな対戦が待っている

うりゃあ! SNK

NEO・GEOで最大のヒットとなっている餓狼伝説。このゲームでSNKのスタッフをなぎ倒すため、編集部一行は江坂へと向かった。はたして何が待ちうけているのか?



屈辱のなぎ倒されツアー!?

やって来ましたSNKへ。ゲームは当然、餓狼伝説。しかし、攻略を担当したスタッフは大阪に同行しておらず、急きょ2名を選抜して闘ったのであった。こんなことではいかーん。ということで、勢いにまかせて闘ったのがマズかった。対戦成績は、ゲーメストの一勝3敗。はっきり言ってボロ負けでした。なんの収穫もなしに帰ったら、社長のひと言が怖い。「ゼニ返せー!」強引にインタビューだ。



不敵な笑みを浮かべての握手。これから熱いバトルが始まるのだ。



慣れない餓狼で苦戦をしいられる編集部のKAL。

聞きまくりコーナー

究極の格闘技って何?

頼み込んだ末、インタビューに答えてくれたのが、先ほど対戦してくれた方。まずは自己紹介から。

ゲーメスト…どうも初めましてゲーメスト編集部です。

SNK…どうも、SNKでゲームアシスタントをしている散太郎と券次郎です。

ぜんじ…ゲームアシスタントとは、どういった職種ですか?

散太郎…まあ、いろいろとあるのですが、私が餓狼伝説で主にやったのが格闘技の資料整理とバグチェックです。

KAL…げっ。じゃあ、開発中から、ずっと餓狼をやりこんでいるわけですか?

散太郎…そういうことになりますね。

やまかわ…どうりで強いわけだ。

KAL…餓狼伝説って、けっこうマイナーな格闘技が多いですよね。

散太郎…そうですね。まあこうした異種格闘技戦って、どれが強いかなんて本当の意味で決められないと思うんですよ。だったら、できるだけ個性的なキャラクターで、見ておもしろいほうがいいのではないかと思い、こうなったのです。

YOU・A…ラスボスのギースは、何の格闘技なんですか?

券次郎…あれは古武道です。日本の合気道みたいなもんですかね。相手の攻撃の力を受けて、そのまま技を返すような攻撃がギースに見られると思います。

ぜんじ…なかなか面白いですね。でも、どういうものを参考にしたんですか?

券次郎…ビデオとかよく見ましたね。けっこういろんな格闘技のビデオが出てるんですよ。

KAL…カポエラなんかもビデオであるんですか?

散太郎…えーっと、カポエラは、たしか映画かなんかだったと思います。

やまかわ…プレイヤーが選べるキャラが3人いますよね。そのキャラも、けっこう使いやすい人、使いにくい人がまちまちなんですけど。

券次郎…使用できるキャラでも、個性をもたせて簡単に進めるキャラと、そうでないキャラがあります。



相手がバグチェックの方と知り、失礼にも驚異現象の質問をぶつけるやまかわ悠理。

KAL…アンディなんかは、けっこうクリアしやすいみたいですが。

散太郎…そうですね。彼は一番初心者向きの設定になっています。次に使いやすいのがテリーです。まあ中間ですかね。そして上級者向けが東で、それぞれ自分の実力に合わせてキャラを選んでくれればと思います。

というわけで初日のスケジュールは、けっこうキビしかったけど無事終了。夜おそくまで対応してくださったSNKのみなさん、次回作を期待しています。

(さわたり)



夜で外は真っ暗だというのに記念撮影。すっかり、なぎ倒されツアーになってしまった。

1月16日PM2時

今日はメーカー訪問の日。最初のカプコンまではよかったのだが(お弁当ありがとうございました)異様に時間が押してしまった。さらに(ゲ)屋号とトランスポーターのローレルがはぐれ、あわれローレルは迷子に。



道に迷い通行人に道を教えてもらうYOU・A&販売員TAKE。

PM9時

アイレム、SNKの仕事も終わり、メシも食い、再びアムザめざしてスタッフはなんばへ。アイレムの高津さんからの情報を得て、迷うことなく到着。さっそくギャラ3へ。結果は、ゲージをわずかに残してクリア。ランクはCだった。その後、YOU・Aとやまかわはエアホッケーで対戦、昨日の分も含めてやまかわの2勝2分だった。さしものガイルマスターでも野性のパワーには勝てなかったようである。※これを機に、エアホッケーの対戦も受け付けます。ルールはありますよ。

この後、終電(門限)に間に合わなくなりそうになり、タクシーで宿に帰ったスタッフ一同であった。



帰宿するなり倒れこむぜんじ老師。対照的に余裕でザ・テレビジョン(関西版)を読むYOU・A。

1月17日AM11時

メーカー訪問2日目。ビデオシステムへ行こうとするも迷う。途中で、レゲーの多い店を発見。ピタゴラスの謎とギャプラスが置いてあった。けどストⅡもちゃんとあった。

PM2時

再び時間が押している。吹田SAで軽い昼食をとるが焼そばが激マズ。腹を押えた者4名+α(ちょっとオーバー)。

PM5時

コナミのインタビューも終え、帰ろうとすると開発者が(ゲ)屋号に群がっている。かくして出張販売番外編となった。販売員のMAMO氏は「もうかってまっか、ぼちぼちでんな」を連発していた(推測)。

PM5時

(ゲ)屋号とは別行動のぜんじ&さわたりはカプコンの秘密基地に拉致されていた。露天風呂に入ろうとしたがかなり熱い。そこに「熱いやろ」とのカプコン太郎のお言葉。「ええ」とうかつにも発言してしまったぜんじ。そこに、カプコン太郎の手に持っていたホースの先から突然の冷水攻撃。

あわれ、ぜんじの肌はザンギエフのパンツのように赤くなってしまった。

※カプコンの社員でここに来た者は必ずこの攻撃をくらわされるそうだ。



OSAKA

関西パワー爆発!! 関西有名メーカー一押しゲームなぎ倒しツアー

倒され

17日

伝説の開発スタッフを目のあたりに…

どすこい! コナミ

メーカー訪問のしめくくりはゼクセクスで波に乗るコナミ。開発スタッフが勢揃いしてのインタビューでは、普段は決して聞けない貴重な話を引き出すことに成功した。

やまかわ攻略担当の面目保つ

神戸のコナミだ。早速ゼクセクスでの対戦に移る。ルールは2面終了時のスコア勝負。ゲーメストからの代表やまかわが先攻でスタートした。

やまかわは本誌でのゼクセクス攻略担当。ここは負けるわけにはいかない。2面中盤での熱い稼ぎが決まり、およそ39万点でクリア。

コナミ開発の代表は紅一点女性スタッフ。変則的なルールにやや戸惑いを見せていたが、それでも何とか30万点弱まで稼ぎクリア。

勝負はついたかと思いきや、開発者の中から「私自らが出るっ」とちょっと待ったコールがかかった。開発チームからの再挑戦となったが、結果はやまかわに惜しくも4万点及ばず、ゲーメストの大勝利。



ゲーメストの攻略担当として、とりあえず面目を保ったやまかわ。

聞きまくりコーナー

最高の開発環境から生まれたフリント・ロック

YOU・A…ゼクセクスはグラII開発チームによる制作だそうですが、全部で何人の方で作られたのですか?

開発スタッフ…10人です。ほとんどがグラIIのときのメンバーですね。グラIIが終わってからチームを解散して、みんな別々に活動していたんですが、ゼクセクスを作るということで再結成したんです。

やまかわ…ゼクセクスというタイトルには何か意味があるのですか?

スタッフ…単にかっこよさそという理由でつけたタイトルなので、特に意味はありません。XEXEXのほかにはOXOX(オクソクス)という候補も残ったんですが、販売のほうから「頼むからそれだけはやめてくれ」と言われ、ボツになりました(笑)。

KAL…ステージクリアごとのデモはどのような狙いで入れられたのですか?

スタッフ…あれに関しては社内でもたたかれました(笑)。一般人やサラリーマンの人たちは、シューティングに対して「硬い」イメージを持ってると思うんですよ。そのイメージを、あのデモを入れることによって和らげることができたら、少しはとっつきやすくなるんじゃないか、私たちはそう考えて入れたんですけど…結果は厳しかったみたいですね。



ここぞとばかりに質問しまくる3人。されど表情は真面目。

YOU・A…ゼクセクス制作を今振り返って、どんな感想をお持ちですか?

スタッフ…ほかからの干渉をほとんど受けることなく、自分たちの作りたいようにゲームが作れたことを、大変幸せに感じています。普通ならインカムやオペレーターからの要望を考慮して、ここまで自由にはできなかったでしょう。プレイヤーに喜んでもらうことを最優先にゲーム作りができるのは、開発者として環境に恵まれていたと思います。

やまかわ…今後のご予定は。

スタッフ…実は今、このメンバーで新しいゲームを開発中なんです。もうしばらく時間がかかりますが、どうか期待して待っていてください。

何かすごいゲームを開発中らしい。いつか必ずゲーメストでスクープするぞ。(YOU・A)



まいどあり〜。お目当てのグッズはありましたか?



みなさんお疲れさまでした。

15日

プレイシティ NASA

大阪㋘屋宅配便ツアーは住吉区のNASAからスタートだ。さて、関西パワーはいかなるものか、期待に胸をふくらませる編集部員。おっ、見えてきた。あれがNASA…げーっなんじゃありゃーっ!!

いきなりの関西パワーに呆然

「大阪は強いでェ〜」という話は常日頃から聞いている。それだけに、メンバーの大阪行きに向けての対戦準備には並み並みならぬものがあった。今日はまず一番手のNASAだ。

4人が緊張の面持ちでNASAに到着すると、まず驚かされたのが人の数。それほど広くない店内はぎっしり埋まった人で身動きができない!!店の前にはあふれたお客さんが、先に着いていた㋘屋号をながめていた。あげくのはてに店員さんまで「できるだけむこうの店(すぐ近くのセガの直営)へ移動してほしいんですけどー」とアナウンスをする始末。「こりゃすごい」と4人絶叫。

NASAは、ゲーメストではもうおなじみのハイスコア掲載店だ。4人到着後、まだかまだかと待ち焦がれるお客さんを誘導整理して、早速対戦会は始まった。



編集部員一行が着いた時、すでにこのありさま。完全に道がふさがっている。

いざ、対戦! しかし結果は…

NASAでの対戦者は合計40人。使用キャラはリュウ・ケン、春麗、ダルシムが多いようだが、ブラックホールのごとく吸い込みまくるスクリューザンギや緻密に計算され

1月18日PM11時30分

今日はイベントのほかはどこにも出かけなかった。そろそろ疲れがたまっているころだ。そしてカプコン秘密基地組が帰宿。おみやげ話を聞く。

1月19日PM4時

イベントも無事に終わり、近くの「がんこ」という飲み屋で昼食にする。ここで、イベントに来ていたカプコン太郎も参加。太郎の「俺の酒が飲めないのか!!」攻撃で普段は酒を一滴も飲まないYOU・Aがコップ1杯のビールを飲まされる。YOU・Aはヘロヘロ。人生で一番きつい試練であった。

その後は、水島屋の頭領み〜な氏に連れられ梅田へ。ロケテスト中の円卓の騎士をやりにいく。

た攻めガイルに、時折大きな歓声が飛ぶこともあった。

ぜんじはダルシムをメインに使用したが、前日の車の移動疲れが出たのか4勝6敗と負け越した。「やってるうちにボーッとしてきた」と語るぜんじは、どうやら体調を崩して集中力を欠いたようだ。

やまかわは自らの初心に戻り、本田、ブランカで応戦、5勝5敗だった。リュウ・ケン、春麗、ダルシムの強豪を相手に五分の成績はまずまず。

YOU・Aは大阪に向けて特訓を積んだガイルとリュウ・ケンを使用、9勝1敗だった。特訓の成果が表れた格好だが、あとで対戦者に聞いてみると、NASAにはガイル使いが少なく、ガイル対策が手薄だったことを暴露。どうやら9勝はキャラクターによるところが大きかったらしい。

KALはガイルとリュウを使用。成績は6勝4敗だった。対ガイルを得意とする本田に攻めこまれる場面もあった。



パニック!! どうする㋘屋宅配便

対戦会が熱狂的な盛り上がりを見せる一方で、店の前で販売を続けていた出張版㋘屋には、実は大きなトラブルが発生していた。関西で3店を巡るために用意した商品が、なんと1日でほぼ売り切れてしまったのだ。「これはまいった」とうれしい悲鳴を上げる㋘屋スタッフ。

東京の㋘屋本店から宅配便で追加の商品を送ってもらうことで、他の2店には何とか間に合った。しかし、NASAに来てくれた人の中にも、欲しいものが買えなかった人がいて、関西パワーを甘く見たスタッフ一同。反省せーよ!!うぃーす!!

イベント終了後も近くにある別の店でも対戦をやるはめに…。とことん受けてたとうじゃないか。レッツ・ゴーでんがな。

（YOU・A）



大阪ツアー用に持ってきた、すべての商品が売り切れ（3軒分）。このパワーに販売員もたじたじ。



これが問題の自販機。ぜんじいわく、「しょうがゴム肉弁当」。いなり寿しが高い。

1月20日AM11時

今日は東京へ帰る日。大津SAで遅い朝食をとる。そこで、ぜんじが自動販売機の「しょうが焼弁当」を買う。結果は、予想通り激マズであった。

PM3時

途中渋滞があり、みんなグロッキー。だが、渋滞を抜けたあとはカッ飛び状態。GT−Rのコバンザメと化したやまかわが駆るローレルは1?0km/h。YOU・Aのビビる声が聞こえるがおかまいなし。アウトランでギアガチャしまくりの本人とはとても思えない。

PM6時

なんだかんだで、海老名SAに到着。ここから、それぞれ最寄の駅まで車で送ってもらって解散である。㋘屋号は1500kmを走破。ま、無事に帰ってきてめでたし、めでたし。

●プレイシティNASA
●年中無休
●朝9：00〜夜12：00
●大阪市住吉区山之内3-3-5
☎06(694)4909



JR線沿いのため、カメラマンはホームに出ての記念撮影。写らなかった人ゴメン。

17日・18日

ゲーメスト、V-システム広報マンに敗れる!!

ビデオシステム & ゲームザウルス

F1ブームにのって快進撃を続けるビデオシステム。この人気ゲームの秘密を探るべく、我ら㋘スタッフは一路京都へと向かった。

ビデオシステムは京都におわす

さすがに大阪からは距離があり、途中で迷ったこともあって到着したのは正午をはるかに回ったあと。約束の時間は11時。それでも笑顔で迎えてくださったのは広報の橋本さん。噂どおりの美人で一同ひと安心（何が!?）。

建物の中に入ってから同じく広報の森さんを加え、いざ質問攻め！と思ったらアララ、スケジュールの都合などでF−1グランプリの開発スタッフの方と話ができず、「開発陣との対戦」も翌日のゲームザウルスへともちこされた。

ちなみにここで話された内容は多少キワドイものなので、読者のみなさんにはヒミツ！ゴメンネ！

翌日。ゲームザウルス最寄りの阪急桂駅を出てカンで現地を目指す。

この日行われたイベントは、いつもの㋘屋グッズ販売とストⅡ対戦のほかにも、F−1グランプリリーグ戦があった。



森さん（向かって左）と橋本さん（同右）。



強風にあおられてプラカードが斜めになってる。

Vシステム強しっ!!

A〜Dの4コースを各4名で走り抜き、上位2名が次のレースへ進める仕組み。

Aコースに出走したやまかわは2位で次レースへ。Bコースの KALは前日の特訓も空しく1回戦敗退。Cコースの YOU・Aは初プレイとは思えぬ強さで勝ち進み、ビデオシステムから参戦の3名も、うち2名が無類の強さで勝ち進む。

一般参加のプレイヤーたちも強者ぞろいで1回戦から意外な盛り上がりを見せたが決勝で顔を合わせたのはゲーメスト2名とビデオシステム2名。激しいせりあいの結果、上位2名はビデオシステムから参加のお2人に。そのうちの1人はなんと広報の森さんであった。「これでも遅い」と



店内は広いぞ。



やったァ、1番のりっ!!ナイストのビデオかな？



見よ！この真剣なまなざし。1人ニヤッとやまかわ悠理。

in OSAKA

関西パワー爆発!! 関西有名メーカー一押しゲームなぎ倒しツアー

倒され

いうから世界は広いものだ。
優勝賞品のF1グランプリテレカは無事(!?)Vシステムへと戻っていったのでした。
ストII大会はやまかわ5勝3敗。YOU・A8勝1敗。KAL6勝2敗。
㋘屋は売り切れが続出。ほしいものは真っ先に並んで買うしかないか!?　(KAL)

●ゲームザウルス
●年中無休
●昼12：00〜夜12：00
●京都市西京区川島有栖川町51　オークビル2階
☎075(391)0391

19日

コスミックプラザABC

ABCは全国でも対戦レベルが高いと有名なところ。そこに疲れのたまったゲーメスト編集部員が挑む。

数は少ないが超レゲーあり

パチンコ屋の2階にあるゲーセンにしては異様に広く、横に長い。
また、ニューゲームはもちろんのこと、レゲーに関しても種類が豊富。過去に「レゲーの魂」でも何回か紹介したのだけど、店員さんやプレイヤーが稀少価値の基板を持ち寄って筐体にブチこんで置いてある。今回行ったときに目を引いたものが「ラジカルラジアル」。ロジテック開発の日物販売のゲームだが開発がロジテックって初めて知ったぞ。
いかん、これではレゲーの魂になってしまう。



フロアのほぼ中央には読書のスペースがある。おおっ、あれは香港のストIIコミック闘の(?)街頭覇王では（表紙が春麗）。

ハイレベルの戦い

さて、肝心の㋘屋対戦大会は、押すな押すなの大盛況。総勢40名と対戦。対戦できなかった人ごめんなさい。ABCでは、ガイルを意図的に使わない（強いから）ためか、その他のキャラが妙に強い。
そして、対戦も押し迫ったころ、対戦者に見慣れた顔が…。某メーカーの企画者N-N氏じゃあ〜りませんか。㋘の対戦者YOU・Aの同意のもとリュウ・ケン対決が実現。結果は、YOU・Aの勝ち。



対戦台に接続されたモニターに見入るギャラリーたち。対戦台は奥のほう。

さて、対戦成績は…。
○やまかわ悠理：7勝3敗。使用キャラ：ほとんど本田。
○YOU・A：7勝3敗。使用キャラ：ガイル・ケン・ダルシム。
○KAL：4勝6敗。使用キャラ…ガイル・ケンそれぞれ半々。
○石井ぜんじ：4勝6敗。使用キャラ…ダルシム・春麗がメイン、ガイル・ケン少々。
○トータル22勝18敗でかろうじて勝ち越し。
しかし、ABCの常連さんとの対戦成績は9勝12敗。



対戦中の石井ぜんじ。今日は木口負け。

㋘屋完売寸前!!

さて、もう一方の目玉㋘屋出張販売も快調。東京から持ってきたグッズが品切れ続出。グッズの置いてある机が押されまくり、販売員がそれを足でおさえたおかげで足がつりそうになったという修羅場であった…。



ここはグッズ販売のコーナー。この人の群れはかなりキテる。本家㋘屋でもここまですごくないぞ。



そして記念撮影。後ろの人が見えないほど集まってくれました。

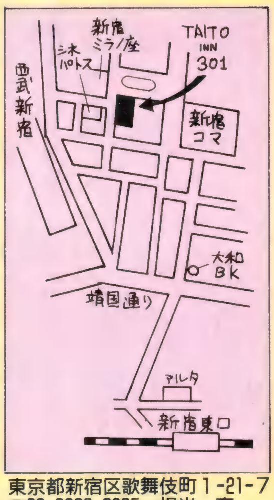
●コスミックプラザABC
●年中無休
●朝9：00〜夜12：00
●寝屋川市早子町18-14　パチンコABC2F
☎0720(23)1160

次回告知

3月7日(土)

TAITO INN 301
ストII対戦大会
参加方法にご注意ください!!
当日参加お申し込み時間
10：30〜10：50

もう予選通過してる人もいるよね。今回、参加方法が少々違います。当日の参加希望は、この4月号を持って当日お店で。先着20名様+αの受付となります。
くわしくは、お店のポスターを見てくださいね。
では、新宿で会いましょう。



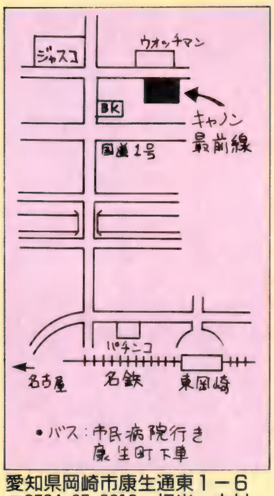
東京都新宿区歌舞伎町1-21-7
☎03-3200-8085　担当　東

当日参加申し込みは、ゲーメスト4月号を必ず持参してください。

4月4日(土)

キャノン最前線
午後2時から（予定）

春休みの㋘屋宅配便は、愛知県は岡崎市に乗り込みます。
ここ、キャノン最前線はいつも第1・第3土曜日の午後8時30分から、ストII対戦会をやってるというお店。ハイスコア掲載店でもあるので、知ってる人も多いよね。みんな来てね!!



愛知県岡崎市康生通東1-6
☎0564-25-2612　担当　中村

ゲームセンターのみなさまへ

㋘屋宅配便は、ゲームセンターからのご要望がありしだい、発車するシステムになっております。お気軽にご連絡ください。担当　萩原　☎03(3293)9326

ゲ屋宅配便 イン 本八幡 ストII対戦 こりゃヤベエ!!

去る12月22日、ゲ屋宅配便は、突撃隊を組織して、千葉県本八幡のゲームインダイエーに乗り込んだ。今回もストリートファイターIIの対戦が燃え上がる。

本八幡は熱かった

最初、本八幡での開催を知らされたとき、対戦メンバーの編集部員は一様に顔を見合わせた。

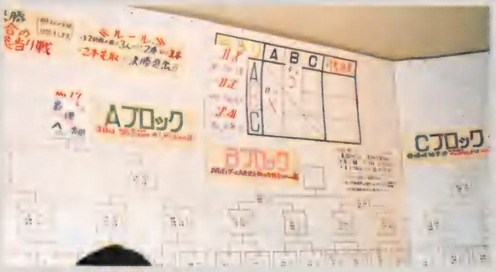
「本八幡っていうと!?」

「そう」

「まさか!?あの…」



今回は藤原ひさし先生のサイン会も行われた。どこへ行っても大人気の先生。



ゲームインダイエー杯の団体戦トーナメント表。本格的な大会だ。

編集部員のよくいく神田の某ゲームセンターには、ストII対戦専用台が設置されている。最近は他のゲーセンからの猛者の出入りも多く、急速に対戦のレベルが上がっていた。その猛者たちの数人が本八幡の常連であることを、編集部員が知らないはずはなかった。本八幡軍団といえば、8月のストII全国大会3位の媚山氏をはじめ、彼を含めて47人抜きを演じたという柏氏ら、あまたの強豪が名を連ねている。彼らにはこちらの技のほとんどすべてが知りつくされ、研究されていた。

「これは相当の苦戦は免れないな」

12月15日の対戦大会当日、集合時刻に遅れてゲームインダイエーに到着したC・LANとYOU・Aは、今にも逃げ出さんばかりのぜんじ師匠を発見。半ば顔は青ざめている。

「来ないんじゃないかと思って心配したぜ。オレ1人で40人とやるなんて考えただけでもゾッとする…」

これで対戦メンバー3人が揃った。



団体戦上位3チームのみなさん。特注の豪華メダルを肩にハイ、ポーズ。

やるしかない!!

ゲームインダイエーはJR本八幡駅南口の目の前、ロータリーに面したビルの地下1階にある。1ゲーム50円で、ストIIは4台設置、全台乱入OKだ。夕方から対戦がメインになり、夜遅くまでみんな対戦に燃えている。「対戦相手に困ることはないでしょう」と店員さんは話す。遠征者は要チェックだ。

また、新台入荷はもちろんだが、オールドゲーム用に専用筐体を2台設け、週がわりで入れかえている。ゲ屋がいったときはミサイルコマンドとディフェンダーがあった。ほかにもクレイジークライマー、フェニックス、ナムコの古いシリーズなどがラインナップに加わっているそうだ。



余裕の表情のぜんじ師匠。

3人がお店に揃うころには、ゲ屋出張販売、そして藤原ひさし先生のサイン会もたけなわといった感じの大盛況ぶり。ごった返すお客さんの一方で、ゲームインダイエー杯ストII団体戦も大詰めを迎えていた。

団体戦は3人1組のチームを作り、2勝したチームがトーナメント方式で勝ち上がる。A、B、C3つのブロックの代表チームが最後に総当たり戦を行い、優勝を決定するというルールだ。

団体戦終了後、表彰式に移る。記念の特製メダルを手に記念撮影する上位入賞者にはさすがに神田での顔見知りが多い。

「さて、そろそろだな」

「やるしかないな」

負け越しも覚悟の上で、ゲ対戦大会は始まった。

予想通りの大苦戦

あまりのプレッシャーからか、なかなかペースのつかめない3人。いつもより明らかに動きがぎこちない。ゲスタッフのため息とギャラリーの歓声が好対照だ。

いつもより長く感じられた合計31人との対戦が終了する。次は団体戦上位3チームとの対戦だ。

幾分ペースを取り戻したゲ3人は、3位チーム、2位チームには2勝1敗と辛くも勝ち越したが、優勝チームには0勝3敗と完全に封じ込まれた。

優勝チームに完敗したあと、ぜんじは独りさみしく呟いた。

「しょせんこんなもんだろう」

最終結果は、3人で合計40人と対戦、ぜんじは9勝4敗、YOU・Aも9勝4敗、C・LANは11勝3敗であった。

最後に全員で記念撮影。ハイレベルな闘いをありがとう。





体の不調を訴えながらも最後までがんばったC.LAN。

遠藤ちゃら子のWe Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 44

アルフライラインタビュー

昨年はベストVGM賞、ベストアルバム賞受賞、初ライブなど大活躍のアルフライラ。
　今回はNEWアルバム収録中の観音崎マリンスタジオにお邪魔して今年の抱負やNEWアルバムについてお話してもらいました。

祝!ベストVGM賞!

—昨年はどんな1年でした?
ちょまーげ（以下ち）…はい。充実した1年でした。賞をとったのは大きかったです。これからのはげみになります。
おじゃる（以下お）…バンド内に活気が出てきましたね。来年もがんばるゾ!という。今のアルフライラの最初のアルバムがストⅡだったので、ベストアルバム賞をとれてさい先のよいスタートを切れました。このまま落ちることなく進んでいきたいなぁ、とうれしい半面がんばらなきゃと思います。
—ライブも初体験でしたよね。
ぴい（以下ぴ）…お客さんの反応が見えるのがよかったです。練習のときはおくれ気味だったのに本番はみんな走る走る!（笑）。ぜひまたやりたいですね。


彼女がボーカルだよ。

キャプコマのアレンジはヴォーカル入りで大迫力!

—今回は3月21日発売のNEWアルバム収録中だそうですが?
ぴ…はい。キャプテンコマンドー、ワンダー3、ザ・キングオブドラゴンズ、ロックマン4のアレンジ収録です。
—ヴォーカル入りがあるそうですね。
ぴ…キャプテンコマンドーのアレンジです。
—初めてのヴォーカル入りで苦労したところはありますか。
お…それはもう、彼が一番大変だったのでは?
ち…ヴォーカルこわい病にかかってしまいました（笑）。最初に基板に入れる曲をつくるときは、あきさせないためにメロディが上に行ったり下に行ったりしてるのを歌えるようにがーっ!と音域をせめる苦労というのが。ギリギリ寸前までかかりました。
—ふだんとは違う苦労ですね。メンバーの方が歌う予定はないんですか?
ぴ…いやもう、カラオケのプロがいまして、ぶんぶんなんですけど（笑）。演歌を歌わせたらデビューできるんじゃないかしら?
—ストⅡでメンバーのみなさん自ら歌入れしたアルバムなどいかがでしょう?
ぴ…アルフは音痴だゾと（笑）。
ち…本田で演歌ならできるね（笑）。
お…なるほど。
—このアルバムで一番の聴きどころは?
ぴ…やっぱりキャプテンコマンドーかな?
お…オケ（オーケストラ）もけっこう入って、昔のストライダーとかのサウンドに戻った感じのを聴いていただけるんじゃないかと。
—アレンジはバラエティーに富んでますね。
ぴ…富みすぎてて曲順を考えるのが大変!（笑）。あきさせないようにしないと。
お…あと、ロックマン4とキャプテンコマンドーは生演奏なんです。気合入れました。
ち…ベースは僕が手弾きでがんばりました。
ぴ…聴いてくれたみなさん、ぜひ感想くださいね。ちょまーげさんあてファンレターも受け付けてます♡
お…ちょまーげさんはかっこいいぞ!

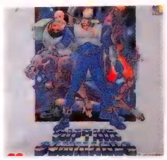

ウーン、この緊張感。

今年もアルフをよろしくね!

—ファンの人たちにひと言おねがいします。
お…昔は、カプコンの音っていうとオケって感じだったんですよ。けど今のアルフのメンバーの音楽の方向性っていうのが多方面なので、それが今回のCDの成果として楽しんでいただけるんじゃないでしょうか?
ち…アルフはこれからさらに良くなりますので期待してください!キャプテンコマンドーはかっこいいです。
ぴ…もっともっと音楽に力を入れて、はっ!と耳を引く効果音を作ってクオリティを上げて行きたいなぁ、と。絶対に期待を裏切りません!断言してしまった!どうしよう（笑）。これからももちろんがんばりますので応援してください!


このチームワークがホットな音を生むのだ。

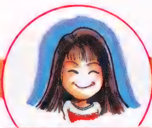
　独特の雰囲気を持ちながら常に新鮮な感動を与えてくれるアルフライラの曲って、まるでびっくり箱のようだ。といつも思っている私です。メンバーの方も楽しい人たちばかりで、これからもアルバムに、ライブにと大活躍が見られそうな予感!みんなも応援しよう。バレンタインのチョコも受け付けてるそうです!


—G. S. M. CAPCOM5—
CAPTAIN COMMANDO
ALFH LYRA
ポニーキャニオン/サイトロン
PCCB-00083（2枚組）
3500円（税込み）

ALPH LYRA

♡おじゃる

◎エレクトーンを始めたのが音楽との出会い。入社するまで意識して作曲したことがなかった。
　ボディーに燃えるVGMへの情熱はこれからのアルフを熱くするであろう。「アルフのカラーを大切に守りつつ新しいことに挑戦していきます!」と語る。（Key.）

ALPH LYRA

♡ぴい

◎幼いころからピアノを習い音楽と共に人生を歩んできた。途中フルートやトランペットもたしなむが本職はやはり鍵盤。「まだまだ自分の本当に得意なことをやっていないので楽しみにしてください!」と意気ごみを見せる今日このごろである。（Piano, Key.）

ALPH LYRA

☆ちょまーげ

◎ベース担当。昔はトランペットをやっていてブラスバンドの花形だった。中学のときからベースも始め、のめり込んでゆく。アルフのメンバーの中でもゲームの腕は随一。彼が会社でゲームを始めるといつもギャラリーで人垣ができるそうだ。車に乗って5秒後に曲が浮かぶことが多いらしい。今年の目標は限定解除。（Bass）



「TRUTH」が流れる！
通信可能F1ゲーム！

GRAND PRIX STAR

グランプリスター

ジャーマン、モナコに加え、オリジナルのジャパンコースという3つのコースからセレクトできる！

▼▼刻々と変化するコンディション

コースは3つの中からセレクトすることができる。ハイスピードコースのジャーマン。



コースセレクト画面。3つの中から1つのコースを選ぶのだ。

テクニカルなコースのモナコ。

そして東京を舞台にしたオリジナルのコース、ジャパン。

このグランプリスターでは、コースのコンディションも変化するというのもある。

ジャパンでは、時間の変化があり、昼間から夕方へ……。

街がだんだん赤くなっていくのだ。

NEW GAME WASSHOI

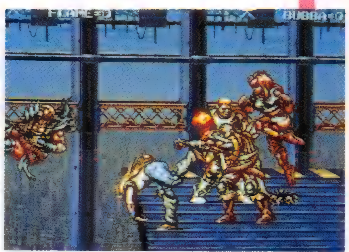
ニューゲームワッショイ

グランプリスター／64番街
アンダーカバーコップス／ソニックウィングス
スティールガンナー2／マッド・ダンシング
フロント・ロウ／フーピー／ドギューン!!



無法都市にアンダーカバーコップス見参！

アンダーカバーコップス


おりゃーっ！このギリギリのところでは、投げ落としがいい！

見参!!

核の炎上により、地獄の業火に焼かれ、法と共に消えてしまった警察（コップ）のいなくなった都市、クロノグラード。

そんな都市には、血にまみれた悪徳が、さらなる混沌を求め、闇の中へ流れだした。

そんな都市に残った良心の残骸、統合軍政府は、その闇の中に光を見いだしたのだ。

謎の地下組織「ザ・ショップ」が派遣するシティスイーパーがそれだ。

登録番号つき有償の正義のアンダーカバーコップ（秘密警察）ただいま見参！

都市を守るのはオレたちだ！

●C.S.CODE-001
ザン　高原
（カラテマスター）

元全米カラテチャンプ。恋人を守るために拳で誤って人を殺してしまい、おもて舞台から姿を消す。

好きなアイレムゲームは、「最後の忍道」。

●C.S.CODE-189
ローザ　フェルモンド
（女ビジランテ）

元ただ1人の女ビジランテ。恋人であり、良きパートナーだったトーマスを殺され、悪を憎む心は人一倍強い。ただ今恋人募集中。

好きなアイレムゲームは、「スクーン」。

●C.S.CODE-019
マット　ゲーブルズ
（元フットボール選手）

MVPを取ったこともあるプロフット選手だったが、並外れたパワーゆえ「最も危険な男」と呼ばれ、世界から永久追放された。

好きなアイレムゲームは、「10ヤードファイト」。


ブバババーッ！ローザお姉さまの必殺技が炸裂する！

ステージ数は5つ

全部でステージは5つ。シティスイーパーの参上から始まり、悪の根源へつき進んでいくのである。

操作は、8方向レバーに、攻撃ボタンに、ジャンプボタンで、両方で必殺技がでる。進行方向に2回いれるとダッシュする。

アイテムは、体力回復の食べ物。得点になるもの、攻撃に使用できる物がある。

3人同時プレイも可能な熱いアクションゲームなのだ。やっぱり、この重さだよね！

（C・I・Z）

ジャーマン、モナコでは、天候の変化があり、3回に1回という割合（ランダム）でウェットコンディションになるのだ。

ゲームの進行だが、コースを4周するとクリア。

1周の中に、2カ所チェックポイントがあり、時間内にポイントを通過しないとゲームオーバーとなる。

操作系は、ハンドルとアクセル&ブレーキ、そしてハイ、ローのギアシフトである。

このゲームには、ドライブの臨場感を出させるために、ハンドルと、シートが振動するシステムになっている。

1人で遊ぶことも可能だが、通信も可能で、計4人でバトルすることができるのだ。

レース時には、BGMはないが、デモ中などに、F-1中継ではもうおなじみの、T・スクエアの「TRUTH」が流れるのだ。

このサウンドが流れるゲーム！シートに座りたくなるじゃあーりませんか!!

▼▼コース紹介

●ジャパン

首都東京を舞台に、オリジナルのコースを設定。

高低差があり、テクニカルなコースが多いきびしいコースである。

背景に見とれていると壁が目前に！なんてこともあるから気をつけよう。



ジャパン。前方に見えるは、おおーっ！新宿新都心では？



おおーっ！右手には代々木体育館が!!



刻々と時間が……前方には、夕陽に映える渋谷の街が見えるぞ！

●ジャーマン

このコースは、比較的簡単に走れる初心者向けのコース。高速で走れるのがポイント。

しかし、シケインなどのように、切りかえしのタイミングが必要なところもあるので決してあなどれないコースだ。



ジャーマン。うおーっと、ダートに片輪が入っちまったい！



どわーっ！最近じゃこんなシーンは見られないぜ！

●モナコ

コースの幅が狭く、コーナーもきつい、誰もが認めるテクニカルコース。

コース外には、ダートはなく即ガードレール！きちんとラインどりをしないとつらいところだ。



モナコ。右カーブの例のトンネルのところ。なかなかスピード感があっていい。



観客がいっぱいの中、ヘアピンへつっ込む！

ネームエントリーについてだが、もちろんクリアしないとできない。

ネーム入れと同時に、4周のトータルタイムが記録される。そのうちの1周のタイムが、今までのベストラップであると、ランキング1位に別集計されるのだ。（ずるずる）

自己中心的アナーキーシューティング

ソニックウイングス

自分のことだけ考えろ！

他人を思いやること、同情することは、とても大切だ、と、いつの時代にもいわれてきた。

へっ!!しかし、もう、いいのだ。自分のことだけ考えてりゃいい時代が到来したのだ。

自分の国以外をぜ～んぶ爆破すればクリアできるという圧倒的にカタストロフィなゲームの登場によってな。

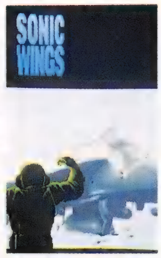
大切なひとつの選択

アメリカ・日本・スウェーデン・イギリスの4つの国の中から自機をひとつ選びます。この機体ごとにショットや特殊兵器やパイロットが異なるわけだ。

あ～、つかれた

自分の国以外の7国を倒してクリアすると、マルチエンディングが君のほてった体をやさしくいたわってくれる。

（Z級シューター馬田）



いぶし銀のようなジェット機を見て感極まって男泣きだ～～～！


錯乱するリングレーザーの嵐に身をまかせてエクスタシー！

今度の敵は手強いぞ…!!

スティールガンナー2

大幅にスケールアップしてあのスティールガンナーが帰ってきた!!

昨年のAMショーに出演されて話題をあつめたスティールガンナー2が、ついに発売となる。

AMショーには全部のステージが入っていなかったが、今回は全6面（ガンナー1は全4面）となっている。

今回の敵は、新型生体バイオアーミーを操る謎の組織バンガード。

そして今回の大ボス・ゲリーハークスを守る"最強の兵士ジーク"が出現するところが最大の見せ場。なんでもこのジークには中枢神経にバイオニューロチップが組みこまれており、人間に近い複雑な判断力と思考パターンを持つという、バンガードの軍団長だ。

操作やシステムも前回の筐体を使用していることもありまったく同じだ。

彼らの驚くべき秘密とは何だろうか？

2月発売予定。（アワ太郎）


毎度おなじみ「画面外から突然出る敵」記憶＝強さだ!?


こうなるまでに手を打とう。


1面ボスだ。高速ホバーリングするぞ。

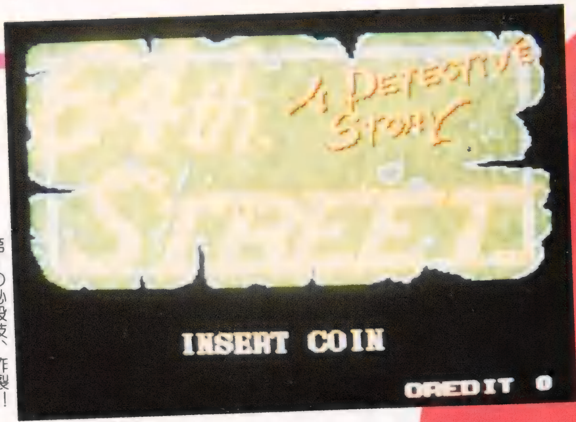

民間人を無事逃がすとバイタリティ回復。

協力ストリートアクションゲーム
64th STREET
～A Detective Story～
64番街

©ジャレコ

技を極めろ!投げ倒せ!背景は壊すためにある!!

by 水島屋T.J.



第1の必殺技、炸裂!!

▼▼技は多種、でも簡単!

去年のAMショーではひっそりとたたずんでいた感のある、爽快アクションゲーム、「64番街」が遂に完成した。渋いキャラクターにツボを押さえたゲーム内容は、そんじょそこらのアクションゲームとはわけが違う。

まず、操作方法。特に覚えてほしいのはレバーとボタンの組み合わせだ。レバー左(右)とAボタンで必殺技その1が出せる。AB両ボタン同時だと必殺技その2が出せる。どんな技なのかは試してみてくれ。

そしてこのゲームの重要なポイントとなるのが「投げ技」だ。敵に重なって、上、右上、左上、右、左のいずれかの方向にレバーを入れながらAボタンでOK。背景がある場合は壊し(アイテムも出現する)、海や列車の上では一発で敵を倒すこともできる!

▼▼2P協力プレイで全6面を乗り越えろ!

2Pプレイも可能な64番街、先ほど説明した必殺技も2Pと連携で簡単にできるようになっている。2人で重なってAボタンを押すだけだ。

リック、アレンの探偵コンビが今、アメリカ64番街の事件に挑む!!



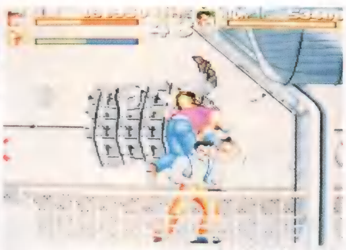
この2人が主人公。リックとアレン。おじさんと若者のコンビ。



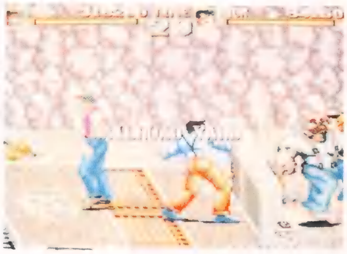
リックの必殺技が! ピュッ!とうなるアッパーカットだ!



敵を、味方をも投げることができる。海へ投げちまうと楽だぞ。



奥の壁は、2段階に壊れる。敵をぶつけてガンマン壊そう!



今度は、貨物列車の上でのバトル。どんどん投げちまおう!

今はまだここまで着々進行中!!

狂乱ファイト
マッドダンシング

© HUMAN

マッドダンシングの続報だ。まずは「超必殺技」の画面写真が手に入ったので見てもらおう。本当は動きを見てもらうのがいいのだが、笑えることうけあいだ。その超必殺技だが、敵を倒したときに出す宝石を5個集めると使うことができるのだ。超必殺技は最高3回(宝石15個分)ためることができるぞ。

下段を攻めろ!!

攻撃は上段・下段と分かれているが、敵にも上・下段ともに当たり判定があるのだ。下段を集中的に攻撃すると早く倒せるぞ。

また、ボスとの対戦は1対1になるのだ。複数プレイだとタッグマッチ風だぞ。



上段・下段攻撃でボロボロの敵アンドロイド。あと一発でKOだ。



雷電力の超必殺技「四股を踏んだら大地震」。ちなみに背景に意味はない。



秋山祐子の超必殺技「リボンの自由演技」。おどるぞ。

敵の長所はオレのもの!
ブレイゾン

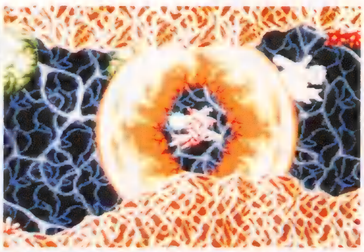
© ATLUS

アトラスのシューティングだ!

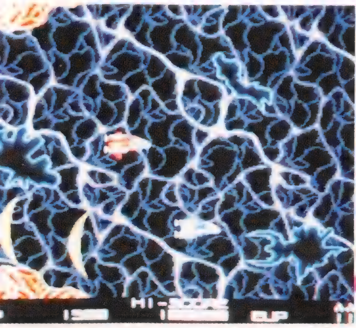
横スクロールもののシューティングがアトラスより登場。8方向レバーに、2ボタン。通常ショットに、トランキランダーボタン。

トランキランダーを人型の敵にあてると、制止し、乗り移れることができる(この弾は基本型の自機のみ撃てる)。乗り移れるキャラは7種類あり、各々特殊な攻撃方法をもっていて使い分けも必要だ。もし別のものに乗りたいと思ったら、敵の弾などに1発くらうことにより、基本型の自機にもどれるので、トランキランダーを撃とう。

5面からなるステージ構成で、各面にはボスがいるのだ。1周で終わり。(C・I・Z)



この自機では、このようなスペシャルウェポンを使用できる。トランキランダーで3体を静止状態に!どれにしようかな。



待ってました東亜プラン!

コミカルパズルだ!! フーピー

©東亜プラン

●ビリビリビームは君の心強い味方だ!

AOUショーでも初のブース出展で絶好調の東亜プランが今回、一押しの固定画面アクションゲーム「フーピー」を出展した。早速、紹介しよう。

ゲーム中に使用するのは上下左右の4方向に移動させる4方向レバーとビリビリビーム発射ボタン。単純だね!

ルールは簡単。画面上のコンピューターに爆弾をセットし、出口に向かうだけだ。

ただ〜し、もちろん敵がいる。こいつらをかわすなり、ビリビリビームで倒す(下の段に落とす)なりしなければならないわけだ。

●Hコインを死んでも取るべし!!

1ステージは4画面で構成され、全部で6ステージあるんだけど、1ステージクリアするごとにボーナス画面が用意されています。

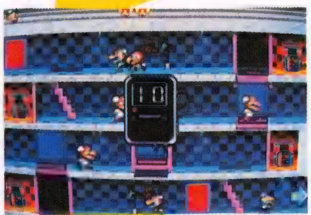
これは、6人の女の子がその美しいボディ&フェイスを見せてくれるもの。でもここで一つ忘れてもらっちゃ困るのが唯一のアイテム「H—COーN」なのだ。

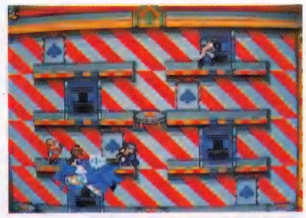
H—COーNは最初にコンピューターにセットした直後に出現。1ステージ中に4つ集めることが可能で、4つ集めると女の子たちがムフフ♡になるのだ。

●TRY AGAINはつらい〜っのだ!

コンピューター全部に爆弾をセットすると出口が出現、そこにいけばクリアー!でも、タイマー作動中に脱出できないと…やり直しになる!慎重な手さばきでクリアをめざせ!!

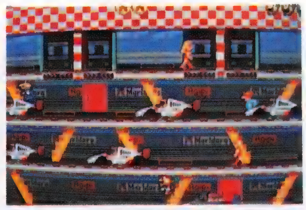
(水島屋T.J)


出口付近のコンピューターを最後にセットするのがコツだね


このキャラはビームで落とすのに時間がかかるんだ!


ポスターの上の部分はゲームセンターで見てみよう!


高次面をちょっと紹介、トランポリンのタイミングがすべてのカギとなる。


F-1!!でも実は足が出て歩いているのだ!


おっ!!おぉてっ!!…っと続きはゲーセンで

大型キャラ撃ちまくりSTG ドギューン!!

©東亜プラン

なんと、タイトルは「ドギューン!!」という、いかにも東亜プランらしいネーミングの登場だ。ゲームの縦スクロールシューティング・バリバリ連射という、シューティングの王道をひた走っている。

パワーアップがない!?

プレイヤーとなる自機は4種類のレーザー砲を撃つことができる。が、パワーアップはなし。つまり最初から最強なのだ。

操作は8方向レバーに2ボタン。レバーで自機を操作し1つ目のボタンでショットボタンを連射するのはわかるだろう。今回は2つ目のボタンが少し違っていて、特殊パーツをつけたときのみ使用可能になるのだ。

パーツには2種類あり、1つ目はスピードアップ。これはボタンを押している間だけ高速移動できる、というもの。

もう1つは、ご存じボンバー。これは1回のみ使用可能だ。とにかく続報を待て!!

(やまかわ悠理)


いかにも硬そうなボスキャラ。2P同時プレイが可能で合体することによって超強力なパワーアップができるので、こんなボスにも安心だ。


ザコを吐き出してくるボス。自機のショットには一直線型とホーミング型に大別されるが、ボスには一直線型に限るね。


ロボット型のボスキャラだ。今回はボスキャラクラスがドカドカ。今から楽しみだ。

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.M シリーズ 販売元●キングレコード株式会社



●コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

HUMAN CORPORATION



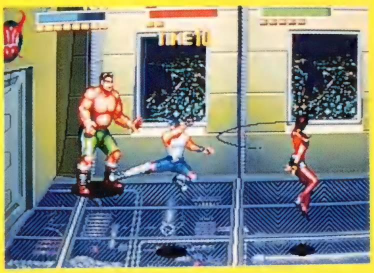
大いなる応援歌。

去る、25／26日の両日幕張メッセで開催されたＡＯＵ1992、エキスポで家庭用ゲームソフト業界から初参加、アーケードゲームソフトを公開し大きな反響を呼びました。

これも一重に、日頃コンシューマゲームソフトを支持して下さった、ユーザーの皆様のお陰と心から御礼申し上げます。
ヒューマン・クリエイティブ・スタッフの極め付けのアクション＆スポーツとあって、従来にない新鮮な興奮と感動をもって迎えられ、好評裡に幕を閉じました。

スタッフもヒットメーカーの名に恥じない、制作の実績とノウハウを駆使、それに若き情熱を賭けた男たちによって、この日の反響は彼等にとっての大いなる応援歌となりました。

ACTION & SPORTS



MAD DANCING

マッド・ダンシング

ボタン、レバーの組み合わせによってさまざまな技が飛び出す、３人同時プレイも可能な格闘アクションゲーム。



FRONT ROW

フロント・ロウ

全６戦のコースをリアルに再現した、本格Ｆ１レーシング・ゲーム。画面２分割で２人同時プレイが可能。

ヒューマン株式会社　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14吉祥寺七井ビル ＴＥＬ0422-20-1521(代)

ゾクゾク・ネオジオ、キミの街の

スピード、グラフィック、サウンド、すべてが興奮のゲームマシン「ネオジオ」と、続々登場する大容量ゲーム「ネオジオ専用ロムカセット」。キミの目で、耳で確かめろ。ネオジオ取扱店に今すぐ急げ！

■北海道
さっぽろ東急本店 …………札幌市☎011(212)2435
西武北海道5番館西武 ……札幌市☎011(251)0151
茶屋碁盤店(茶屋商店) …札幌市☎011(241)6423
サウンドS …………………札幌市☎011(210)4678
ヨークマツザカヤ …………札幌市☎011(531)1111
ソフトハウスヒフティ ………札幌市☎011(894)8639
ブックポート篠路(シノジ)店 札幌市☎011(773)7865
西武北海道函館西武 ……函館市☎0138(55)5511
ファミコンハウスビッグオフ　釧路市☎0154(22)1368
オモチャのポパイ …………旭川市☎0166(31)8544
西武北海道旭川西武 ……旭川市☎0166(22)5151
ファミコンプラザポパイ …苫小牧市☎0144(67)7299
仔熊北広島店
…………札幌郡東急ストア内<呼>☎011(373)0109
■青森県
デンコードー青森本店 ……青森市☎0177(23)2356
デンコードー八戸本店 ……八戸市☎0178(44)4111
■宮城県
DaC仙台東口店 …………仙台市☎022(291)4744
ファミコンハウスF1…………仙台市☎022(254)2440
デンコードー塩釜壱番館 …塩竈市☎022(362)3001
ちゃぴい……………………岩沼市☎0223(24)1859
青木商店 …………………黒川郡☎022(345)3002
■岩手県
アローズ……………………九戸郡☎0195(46)2160
ルーカス…………………大船渡市☎0192(26)3758
■山形県
ファミコン2001 ……………山形市☎0236(25)2001
■福島県
DaC平店……………………いわき市☎0246(21)8585
コスモランド平店 …………いわき市☎0246(25)5481
コスモランドBIG小名浜店 いわき市☎0246(92)3900
クレパス……………………喜多方市☎0241(22)0945
■東京都
ヨドバシカメラ新宿西口店…新宿区☎03(3346)1010
小田急新宿店 ……………新宿区☎03(3342)1111
新宿伊勢丹 ………………新宿区☎03(3352)1111
京王百貨店 ………………新宿区☎03(3342)2111
西武池袋店 ………………豊島区☎03(3981)0111
ビッグカメラ北口店 ………豊島区☎03(3988)0020
ビッグカメラ東口店 ………豊島区☎03(3988)0002
ビッグカメラAV館 …………豊島区☎03(3984)0002
東武デパート池袋店 ………豊島区☎03(3981)2211
東急百貨店日本橋店 ……中央区☎03(3211)0511
三越本店 …………………中央区☎03(3241)3311
日本橋高島屋 ……………中央区☎03(3211)4111
銀座松屋 …………………中央区☎03(3567)1211
博品館 ……………………中央区☎03(3571)8008
東京そごう ………………千代田区☎03(3284)6866
ソフマップ3号館…………千代田区☎03(3258)3156
メッセ・サンオー …………千代田区☎03(3255)3451
マルゼンムセン秋葉原店 千代田区☎03(3255)7792
中央エレマート …………千代田区☎03(3255)8731
ヤマギワソフトショップ …千代田区☎03(3253)2111
カワタ ……………………千代田区☎03(3835)3891
角三電機 …………………千代田区☎03(3251)7631
ビッグカメラ渋谷店 ………渋谷区☎03(3477)0002
ソフトピア渋谷店 …………渋谷区☎03(3780)3474
東急百貨店本店 …………渋谷区☎03(3477)3468
東急百貨店東横店 ………渋谷区☎03(3477)3111
西武百貨店渋谷店 ………渋谷区☎03(3462)0111
キディランド原宿店 ………渋谷区☎03(3409)3431
ソフトピア上野店 …………台東区☎03(3833)5866
松阪屋 ……………………台東区☎03(3832)1111
ヨドバシカメラ上野店………台東区☎03(3837)1010
明正堂書店広小路店 ……台東区☎03(3831)4568
あづま書店 ………………世田谷区☎03(3709)0191
玉川高島屋 ………………世田谷区☎03(3709)3111
清水玩具店 …………………港区☎03(3408)6932
ゲーム天国竹の塚店 ……足立区☎03(3855)7808
TMゲームクラブ玉屋 ……杉並区☎03(3323)5524
ぽんじゅうる ………………目黒区☎03(3760)0920
ソフトピア蒲田店 …………大田区☎03(3736)3495
ファミコンハウスムーミン …豊島区☎03(3918)8799
ティーワン中村橋店 ………練馬区☎03(3825)2311
アカクラ ……………………江東区☎03(3642)8741
SKストア……………………墨田区☎03(3632)1156
おもちゃらんど金町店 ……葛飾区☎03(3608)8977
ファミコンアポロ …………板橋区☎03(5392)5785
ファミコンショップBIG ……板橋区☎03(3939)1637
フジランド板橋大山店 ……板橋区☎03(3530)4026
前野屋 ……………………江戸川区☎03(3689)2864
カナリヤ …………………武蔵野市☎0422(21)1258
ソフトピア吉祥寺店 ……武蔵野市☎0422(21)0703
東急吉祥寺店 …………武蔵野市☎0422(21)5111
ポニーランド東晃店 ……東村山市☎0423(94)6580
忠実屋東大和店 ………東大和市☎0425(65)1121
サン家電羽村店 ………西多摩群☎0425(79)1211
マルゼン立川店……………立川市☎0425(27)6211
立川高島屋 ………………立川市☎0425(25)2111
ビデオワールド散田 ……八王子市☎0426(67)1621
サウンドS八王子店 ……八王子市☎0426(42)3234
町田小田急 ………………町田市☎0427(27)1111
ファミコンショップマリオ ……昭島市☎0425(44)2003
トイランド…………………調布市☎0424(84)6789
■千葉県
Hobby-Box KIZ …………千葉市☎0472(68)6689
千葉そごう ………………千葉市☎0472(56)2111
三越千葉店 ………………千葉市☎0472(24)3131
忠実屋クランツ新稲毛店 …千葉市☎0472(79)4611
西武百貨店船橋店 ………舟橋市☎0474(25)0111
東武デパート船橋店 ………船橋市☎0474(25)2211
船橋そごう …………………船橋市☎0474(37)2111
木更津そごう ……………木更津市☎0438(23)6711
サン家電豊四季店 …………柏市☎0471(46)2710
柏そごう ………………………柏市☎0471(63)2111
カドキヤ ……………………流山市☎0471(58)1224
レンタルビデオキャッツ ……松戸市☎0473(66)1674
ベビーセンターまじま ………松戸市☎0473(87)7310
フジランドイーグル…………浦安市☎0473(53)8999
T.T.C佐原店 ………………佐原市☎0478(52)4166
メロディーBOX成田店 ……印旛郡☎0476(92)7452
■埼玉県
大宮そごう …………………大宮市☎048(646)2111
大宮高島屋 ………………大宮市☎048(643)1111
フレンド松本 ………………大宮市☎048(668)2421
伊勢丹 ……………………浦和市☎0488(34)1111
丸広 ………………………川越市☎0492(24)1111

4月24日
発売予定

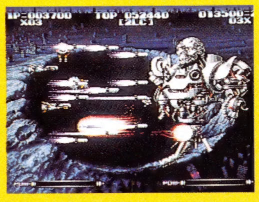
LAST RESORT

ラストリゾート

ネオジオ専用44メガロムカセット　標準価格22,800円(税別)

平和なスペースコロニーを突如襲ったコンピュータウイルス。自らの文明により人類は滅びてしまうのだろうか。最後の作戦「ラストリゾート」発令の瞬間が迫る。2種類のため打ち、固定・回転自由自在の高機動ユニットと多彩な攻撃アイテムにより危機を救え。

● 2P同時プレイ可能・バックアップ対応









ロビンソン春日部店 ……春日部市☎048(763)1111
ソフトピア春日部店 ……春日部市☎048(752)0354
サウンドS熊谷店 …………熊谷市☎0485(22)8546
タントム行田 ………………行田市☎0485(53)2900
サン家電所沢店 …………所沢市☎0429(39)5117
東洋電器 …………………所沢市☎0429(24)9211
ドラゴン小手指店 …………所沢市☎0429(25)1414
ファミコンハウスビデオドリーム
…………………………戸田市☎0484(22)1858
BiBi ………………………上尾市☎0487(74)6890
ゲーム天国草加店…………草加市☎0489(27)5960
忠実屋川口店 ……………川口市☎0482(25)1155
ドキドキ冒険島西川口店　川口市☎0482(58)4774
ゆめ家 ……………………川口市☎0482(69)6606
ファミコンランドドラゴン川口店
…………………………川口市☎0482(54)0823
コメット模型 ………………羽生市☎0485(61)1222
蔦屋書店羽生店 …………羽生市☎0485(63)3455
忠実屋鶴ヶ島店 …………入間郡☎0492(86)5211
キッズイン鶴ヶ島店 ………入間郡☎0492(85)0562
田中一誠堂日高店 ………入間郡☎0492(85)3313
ポニー玩具店……………北葛飾郡☎0480(58)1680
サントップ …北葛飾郡吉川町高富354メゾン宮田1F
キッズイン寄居 …………大里郡☎0485(81)6797
■神奈川県
ヨドバシカメラ横浜店………横浜市☎045(313)3030
ビッグカメラ横浜店 ………横浜市☎045(320)0002
ソフトピア横浜店 …………横浜市☎045(312)8396
忠実屋十日市場店 ………横浜市☎045(981)8911
ファミコンボール……………横浜市☎045(804)4410
トイボックスサンタ …………横浜市☎045(731)1644
横浜そごう …………………横浜市☎045(465)2111
横浜高島屋 ………………横浜市☎045(311)5111
たまプラーザ東急 …………横浜市☎045(903)2352
ビデオ館…………………横須賀市☎0468(27)0001
小田原オリオン座 ………小田原市☎0465(22)9300
ビデオハウス恋太くん麻生店
…………………………川崎市☎044(987)1191
ビデオレンタル日の丸読売ランド店
…………………………川崎市☎044(955)0931
忠実屋橋本店 …………相模原市☎0427(74)7500
ファミコンショップモンスター 藤沢市☎0466(23)0111
忠実屋湘南台店 …………藤沢市☎0466(45)3911
小田急百貨店 ……………藤沢市☎0466(26)6111
忠実屋綾瀬店 ……………綾瀬市☎0467(76)8111
フジランド秦野店 …………秦野市☎0463(88)7666
フジランド茅ヶ崎店 ………茅ヶ崎市☎0467(58)1141
フジランド厚木店 …………厚木市☎0462(24)5666
ピッコロ ……………………三浦市☎0468(88)3715
忠実屋伊勢原店 ………伊勢原市☎0463(92)1213
ポパイ………………………大和市☎0462(64)5554

ネオジオのことならなんでも、
ネオジオの取扱店についても　「ネオジオなんでも相談室」TEL.06-338-8188まで

CAPCOM

君はカプコン王国を救えるか?!……



選べる3つのコース!!

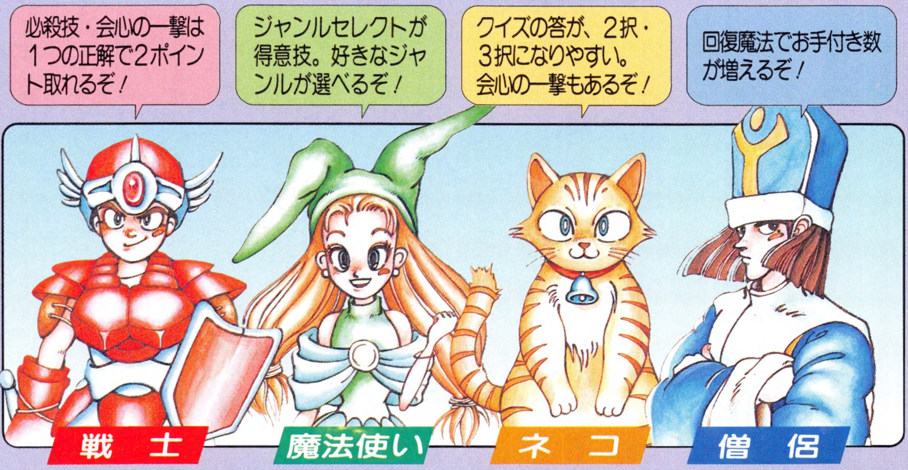
カプコン王国には3つのコースがありそれぞれ、ビギナーコース、ノーマルコース、エキスパートコースと分かれているので自分に合ったコースで楽しむ事が出来ます。



CPシステム第19弾

選べる4タイプのキャラクター!!

カプコン王国を救うキャラクターは戦士、魔法使い、ネコ、僧侶の4タイプ。それぞれ違った特殊能力を持っているので、2人同時プレイがさらに楽しくプレイ出来ます。



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)


待望のスペシャルバージョン
遂に登場!!
STREET FIGHTER II TM
© CAPCOM 1991 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
CHAMPION EDITION
ADVENTURE QUIZ
CAPCOM WORLD 2 TM
© CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
あのクイズゲーム
大ヒット作
アドベンチャー
クイズが
CPシステムで
堂々、登場!!
Mad Dog McCree
©AMERICAN LASER GAMES 1990
レーザーディスク
ガンファイトゲーム
映画を凌ぐ迫力!
ゲームを超えた緊張感!!
リバウンド
REBOUND II TM
©COIN CONCEPTS INC. 1990
LICENSED EXCLUSIVELY TO CAPCOM CO.,LTD.
メダルがはじける、ヒットする。
ドリフショット・メダルゲーム
サイズ／(H)1,780×(W)620×(D)600m/m
重　量／60kg
使用メダル／25φ
消費電力／130W(外部電源方式採用)
●JAMMA健全娯楽推進委員会届出済
メダルで狙え!
センサーポイント
株式会社カプコン®
大阪本社営業　〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号
東京支店　〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
April 1992 4
No.70
平成4年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻第4号通巻第70号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9824
定価500円(本体485円)送料66円

雑誌03659-4 Printed in Japan
T1003659040501